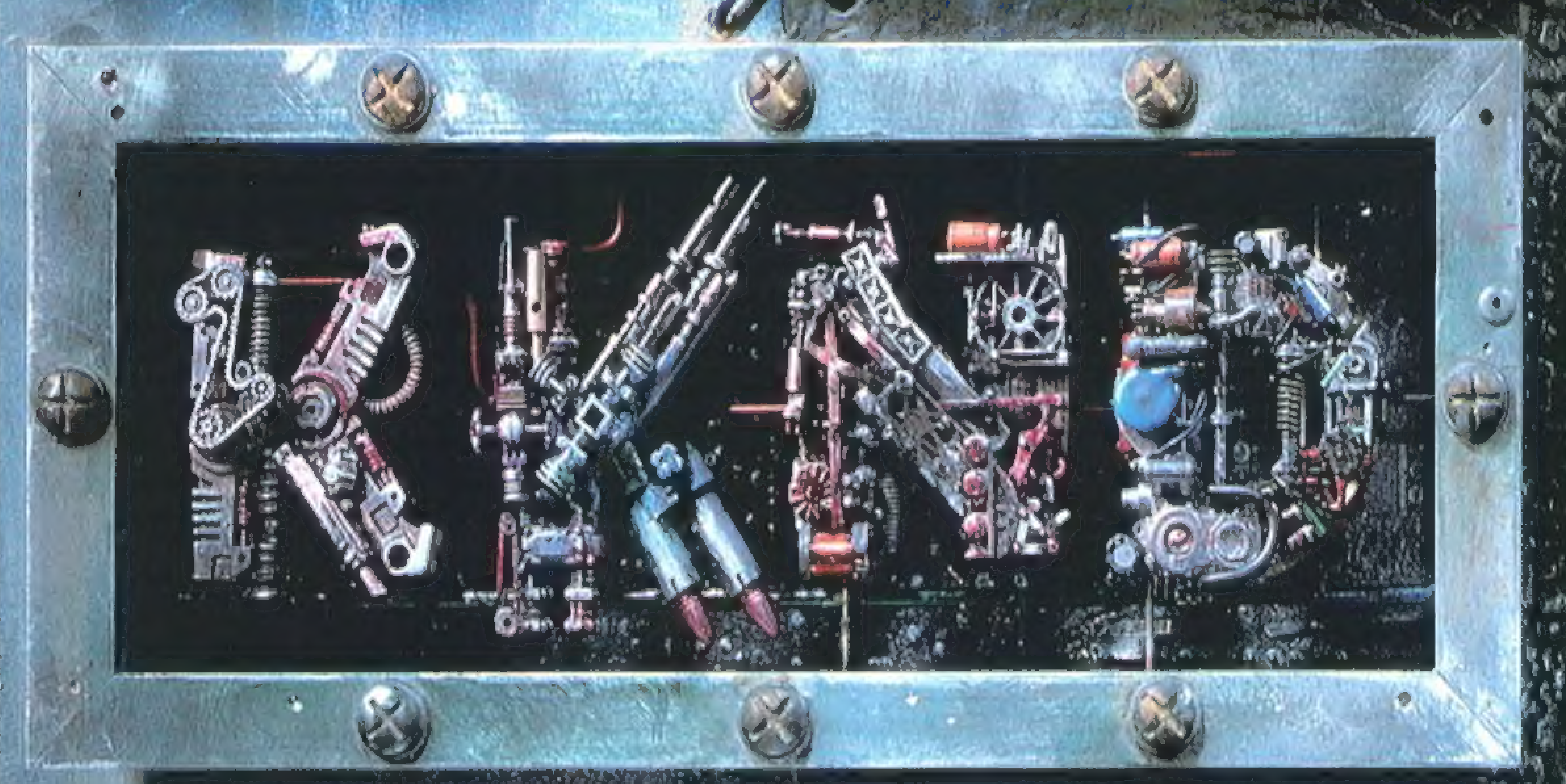


軟體世界
Magazine
PC CHAMP
SOFTWORLD MAGAZINE MONTHLY
96
1997年4月號
ORLD MAGAZINE MONTHLY
特別報導
韓國超新新GAME獨家介紹—北命
烏龍院
本期光碟提供
42款勁爆試玩遊戲與精彩DEMO
SUPER NEW FILES
Test Drive:Off-Road 無限飛行2
Dragon Disc Jack Nicklous 4 Golf
亡命暗殺令
終極警探之三次元方程式
格鬥殺神
超級檔案夾
第六感之戀 龍霸天下
聖域爭輝 富甲天下2
伊蘇國III-風的傳說 妖魔獵人
明日之星II 絕音魔琴 聖女傳說
遊戲攻略
暗黑破壞神 教戰指引
終極動員令之紅色警戒 紅軍篇
魔神戰記II完全攻略(下)
古墓奇兵 冒險家手冊(下)
RAMA 第三類記事
天下第一軍師—三國志孔明傳
完全攻略(下)
遊戲獵人
銀河霸主II 神奇傳說
水滸傳-梁山英雄
血烙的蝕板
巫術外傳-復仇者
英雄傳說IV:朱紅血
噴射戰鬥機3
金瓶梅之偷情寶鑑
等16篇精彩評析
JR新幹線
獵奇之檻
大戰略V DX
Revolte 蛋頭世界
戰略野球 MOON
ZAP! 賽馬大亨3
寶
4 712063 000052
全球華人電腦門市・書局均售
香港HK$65 馬來西亞RM$25 美國US$12.95

台灣EA第一個全中文化的即時戰略遊戲！

絕地風暴









難逃浮世離分
唯有癡情是真——
完全取材自金庸原著之武林純愛傳奇





軟體世界 智冠科技股份有限公司

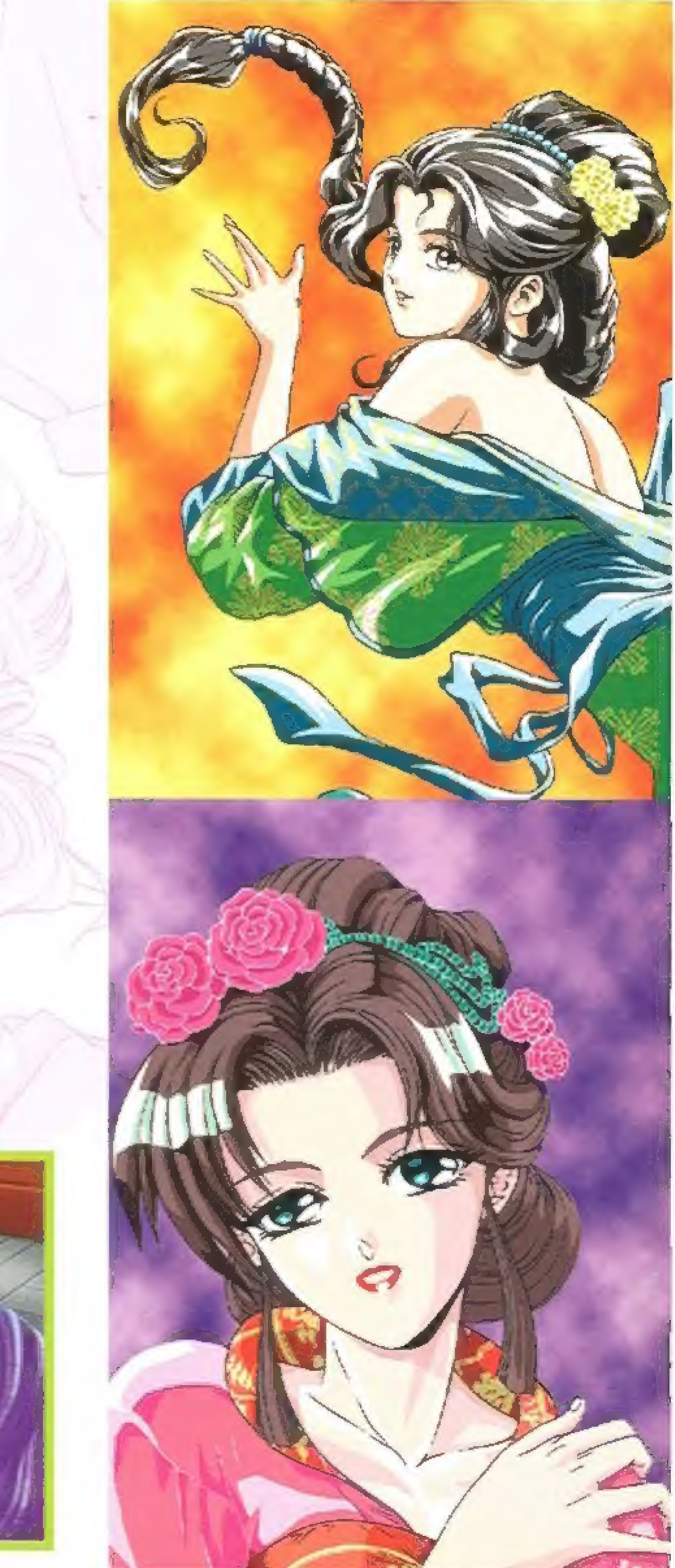
男人不壞，女人不愛！

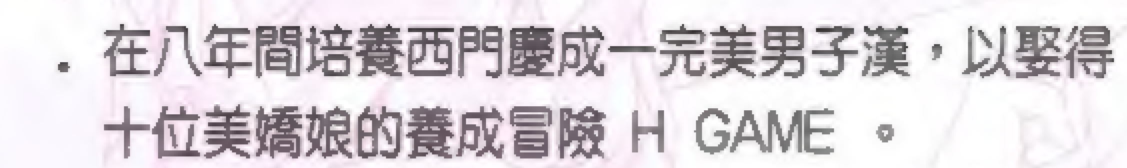
年度最古色古香、男歡女愛的艷情養成HGAME。





金瓶梅之偷情寶鑑





- 在八年間培養西門慶成一完美男子漢，以娶得十位美嬌娘的養成冒險 H GAME 。
- 必須擊敗多位超級情敵，並深得女人心的男子才能得享非常人之幸福。
- 眾女皆有其傾心所好及個人特殊事件，並有熟練度、忠誠度、受孕成功率、吃味値等屬性。
- 以潘驢鄧小閒五大要素，決定西門先生之偷情成功與否，一個真正的花花公子得注意氣質、魅力、持久力、爆發力、浪漫、金錢及口才等各種數値。
- 西門先生的養成活動有逛青樓、混賭場、上剃頭攤、泡澡堂、造橋鋪路、讀書踏青、練武等。
- 多種丹藥助成花花公子大業，有火山神灰、氣質摺扇、四大天王藥膏、八面玲瓏鏡、禮貌口香糖等。










iD
INTERACTIVE
OVERKILL
格鬥殺神
全球第一片 640X480 3D 格鬥遊戲
8位勇士，1位隱藏角色，1段科幻神話的英雄傳奇
流暢的一般技＋華麗的組合技(氣量表制)＋貼心的閃避技
動態的格鬥舞台背景，對戰時背景不再是呆立不動！
美艷反抗軍領袖諾瑪，神殿守護女神水晶，星際海盜鐵筋人，鋼鐵王朝的殺人機器鐵異龍，暴雷族酋長雷霆王，馬頭星雲的蜥蜴怪人狂肉霸，聯邦軍官凱士頓，裝甲武士怒肯……
總經銷：互旺科技股份有限公司
台北市南京東路四段4F之一號九樓
TEL: 716-1111 FAX: 716-1112
製造公司：美商德福光碟科技股份有限公司
台北市汐止鎮新台五路一段79號19樓-8
TEL: 698-2103 FAX: 698-2107
Web: http://www.idinterctive. com
Email: idinter@ms3.hinet.net

瘋狂大車拼 TEST DRIVE OFF-ROAD

史上最強、最猛的賽車遊戲

原車廠授權，所有車輛尺寸、外觀及內部裝潢均100%依原車比例設計，提供玩家駕駛原車的快感

★藍哥吉普、悍馬、雪弗蘭及路寶等四輛名車任您驅馳
★六款神秘越野車挑戰您的功力
★12條路況跑道等您來征服
★四種最熱門的比賽模式：單人計時賽、多人競速賽、標準賽及網路連線對抗賽
★先進的畫面分割設計，兩人對戰更刺激
★六首充滿鄉村風味的音樂，可以在CD唱盤直接欣賞

HUMMER


路寶頂極吉普車


雪弗蘭豪華吉普車


悍馬軍用吉普車


藍哥吉普車

台灣蘇麻將2

正宗

來摸個幾圈吧！



麻將+RPG＝全新的遊
戲樂趣。有劇情和多
種結局喔！



讓您打的輕鬆快樂，
賭注大小、對手任君
選擇。



參加至尊盃麻將名人
邀請賽，讓您測驗自
己的實力如何。

睽違三年 全力製作 麻將極品 終極典藏

全程支援滑鼠，一鼠玩到底！

擬真立體視角，臨場感再現！

對手個性十足，語音活靈活現。

熱烈發售中






DOMO
阿貓阿狗
TUN TOWN
童年回憶
體驗一場特別的
角色
各式品種的貓狗以及許多個性十足的角色帶您進入一個奇想天外的世界！
場景
最高品質的美術令人目不暇給的炫目場景！
新型態
要您手心冒汗的即時冒險！
試玩版即將登場，敬請期待



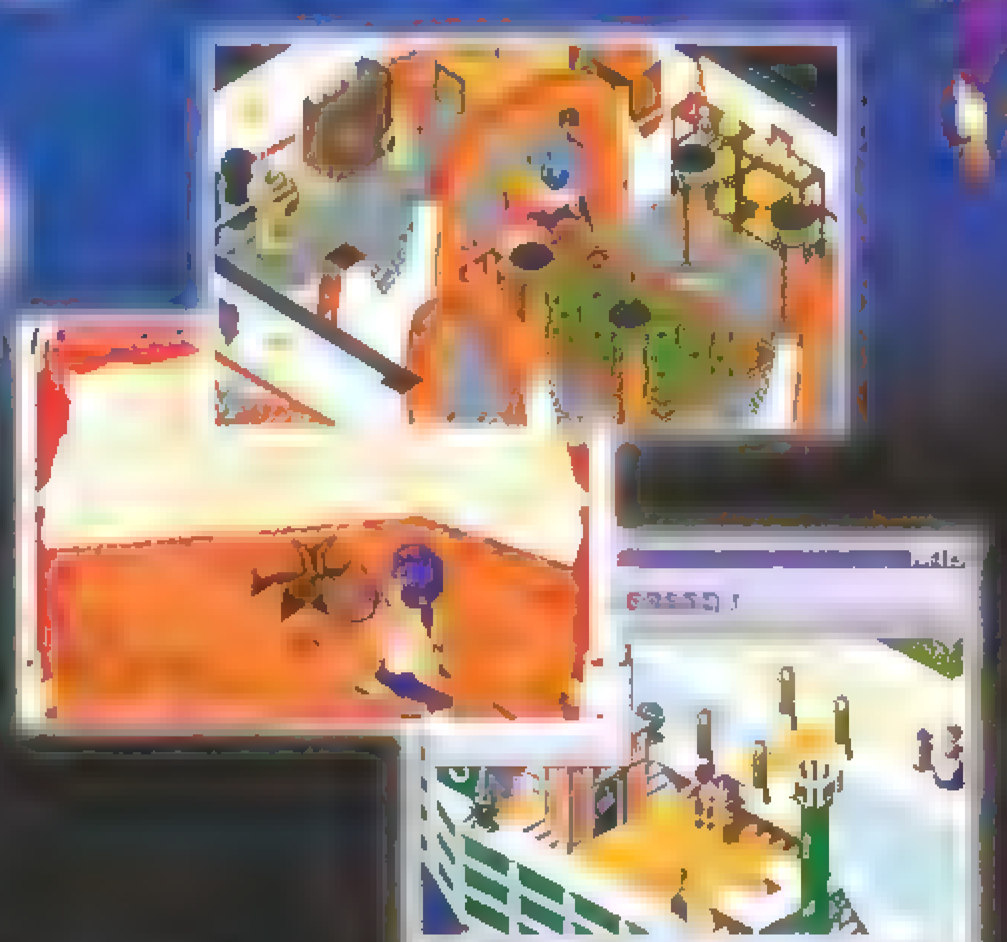
鐵甲紀元
戰魂
從未如此沸騰！
玩家爭相傳誦
加SATURN大抽獎，四月三十日前寄回
都有效啊！
「戰魂」也一度供不應求，現在新
故延至四月三十日截止，特此聲明。）
SEGA SATURN一台
RPG
瘋狂爆笑
幻世
Disc Saga 3
玩到極度瘋狂
爆笑到無法想像
新意股份有限公司
ART 9 ENTERTAINMENT INC
台北市南京東路三段258號2樓 TEL/(02)771-2968 FAX/(02)778-3633
2F NO.258 SEC 3 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
(C)1997 Art 9 Entertainment Inc. All Rights Reserved.
TEL:(07)335 6466 FAX:(07)335 4053


電腦史上最完美的RPG 3/29 登場
PolyChrome

魔石神劍錄

96上半年度全日本
PC遊戲銷售冠軍

無法抗拒的
RPG年度鉅著



特色：

1. 全部由多邊形Polygon構成的3D 物造型，帶你進入次世代遊樂器的夢幻境界。
2. 三度空間的戰鬥場景，旋轉的舞台讓你喘不過氣。
3. WINDOWS 95 系統讓遊戲流暢度和畫面解析度大為提升。
4. 精緻的畫面、感人的故事、性格鮮明的人物，無可挑剔的配樂，肯定是年度最佳的RPG

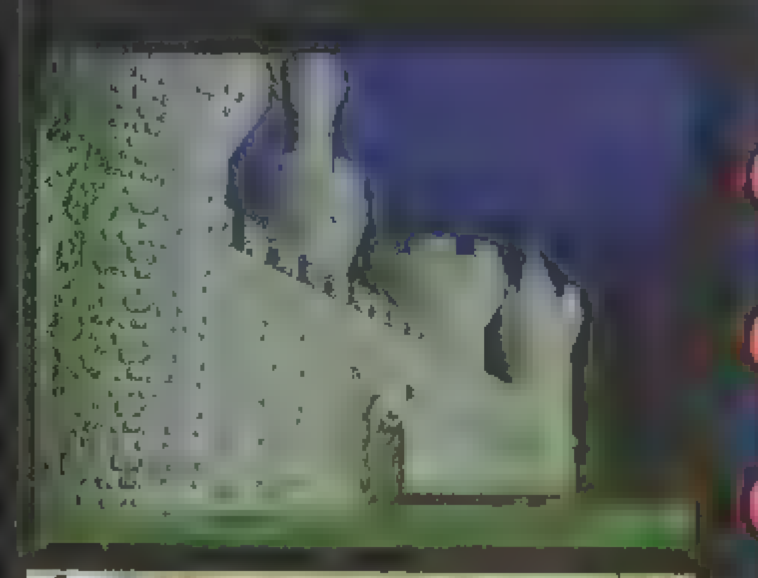
新意股份有限公司
Art 9 Entertainment Inc.
台北市南京東路三段258號2樓 TEL:(02)771-2968 FAX:(02)778-8633
中南部配銷：漢堂 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
2F NO.258 SEC.3 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.

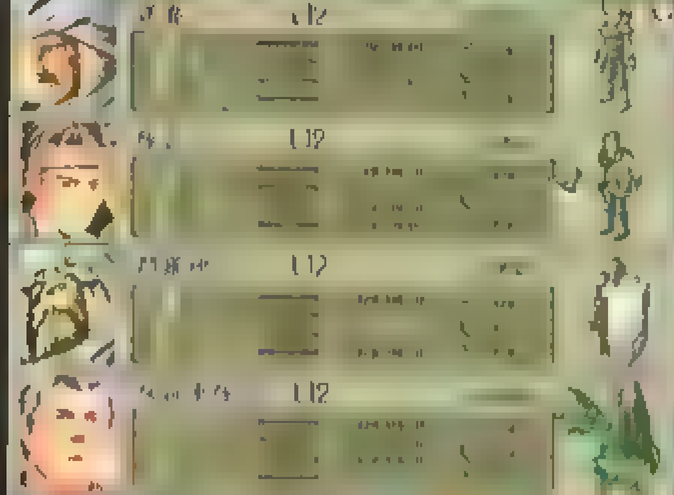


瘋狂麻將
世界大暴走
3月29日 勁爆登場
成乃強大的千王道具
豪華的遊戲畫面
緊張的機智搶答
抓狂的語音
多彩多姿的雀戰舞台
超爆笑的胡牌場面
暴走世界十餘國 挑戰數十名高手
高超的人工智能 擬真的打牌手法
胡了!!
漫畫式說明書
精訊資訊有限公司



俠客英雄傳3
趙客縵胡纓 吳鉤霜雪明
銀鞍照白馬 颯沓如流星
十步殺一人 千里不留行
事了拂衣去
閒過信陵飲
將炙啖
三杯吐
眼花耳熱後
救趙揮金槌 邯
千秋二壯士 烜赫大梁城
縱死俠骨香 不慚世上英
誰能書閣下 白首太玄經
精訊資訊有限公司
© 1997 KINGFORMATION CO., LTD.

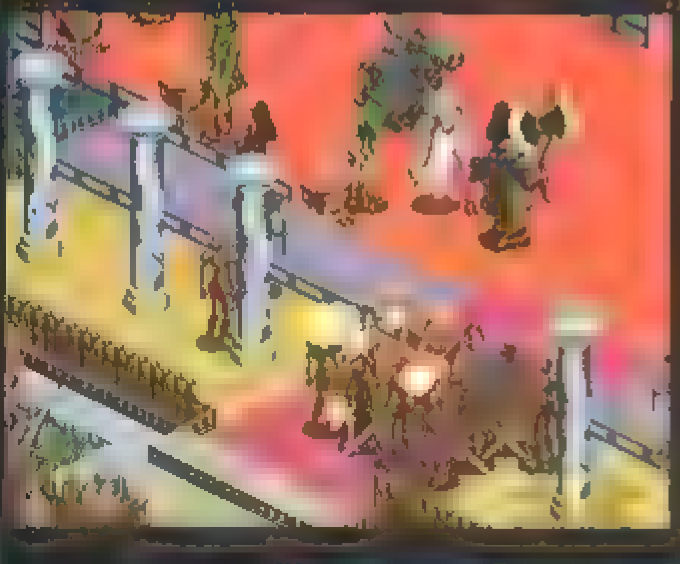






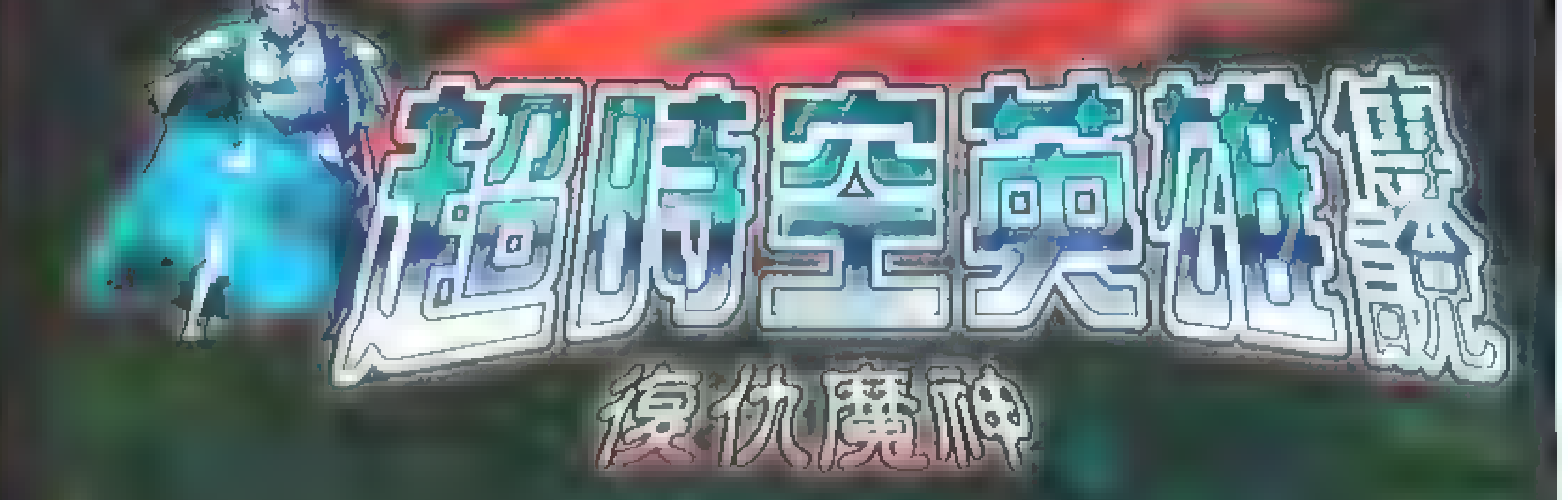








超時空英雄傳說1
榮膺CEM STAR年度評選為最佳戰略遊戲







1997 3.20

軟體世界雜誌 第96期



● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

演出人員

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主　　編／鍾文慶
企劃編輯／李永治
文字編輯／葛文怡、范家珍
技術編輯／歐宗廷
程式總監／石志清
編輯助理／李靜芳
美術主編／郭美玲
美術編輯／樂秀娟、呂淑瑛
打字排版／伍美蓉

廣告企劃／曾玉琴、陳禮英
廣告專線：（07）815-1063

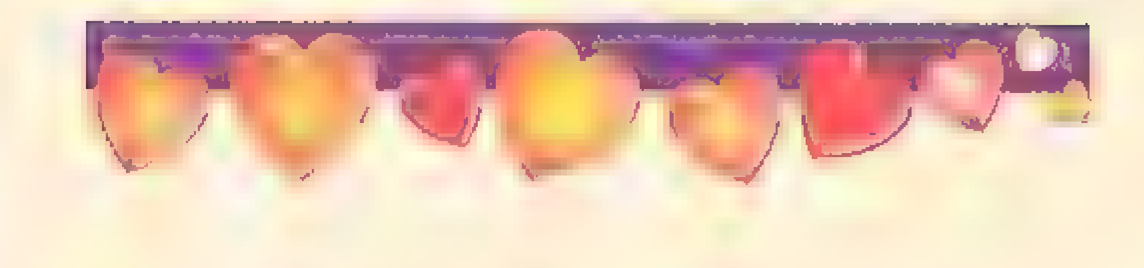
特約編輯／許德全、莊振宇
特約作家／
徐國振、朱學恒、廖奇建、劉昭毅、
駱婷婷、何　布、羅元聰、黃俊銘、
葉明璋、黃振倫、林建中、盧紀君、
王詠文、劉建台、陳志明、葉宁明、
俞伯翰、黃啓禎、林旭中、賴福鑫、
劉豫禹、傅冠彰、卜起經、劉建良、
徐維成、鍾凱文、張世松、陳俊弘、
賀鴻翊、楊元會、朱原弘、白孝川、
紀樂綱、彭日貴、董肇一、余家愷

發行所／軟體世界雜誌社
電　話：(07)8150988 轉 223、224
傳　眞：(07)815-1064
地　址：高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
E mail：swm@ksts.seed.net.tw
URL：http://www.soft-world.com
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
訂戶服務專線／（07）815-0988 轉 263

封面提供／智冠科技
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
TEL：（07）815-0988 轉 250、251
FAX：（07）815-1015
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（02）788-9188
FAX：（02）788-9295
中區業務／台中市忠明路 464 巷 5 號 1 樓
TEL：（04）2020870
FAX：（04）2060610
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號
銀海大廈 1F B.C 室
TEL：002-852-27292781
FAX：002-852-27280999
星馬業務／8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730
FAX：60-3-333-0731
澳門總代理／電腦時代（澳門）公司
Computing age(Macau)co.,
澳門幸運閣商場地下 AE 舖
Tel/FAX：528494
24hrs BBS：528476
美加業務／9080 Telstar Ave,Ste. 302
EL Monte CA 91731 U.S.A
TEL:(818)2882177
FAX:(818)2889077
E mail:willy@loop.com





這個月在整理讀者回函時，有一封內容非常特別，大意是指責雜誌內原本刊有 H 圖片的專欄，爲何現今拒 H 圖爲千里之外，不再刊登。看完這封回函，除了感覺痛心之外，還會心痛（情緒激動時的老毛病啦！哈哈…），難道「軟體世界雜誌」的內容除了H圖能看之外，其他讓編輯、作家費盡心力撰寫編排的文章都是垃圾嗎？幾張不穿衣服的圖片，眞的是你們買雜誌的主要動機嗎？原諒我用較嚴厲的語氣，表達內心的傷痛（…好像是失戀ㄛ）。

這封回函在問題診療室內，有完整的Q與A，會在編輯室提起，主要是認爲雜誌編輯的立場有必要徹底釐清。H圖來自於 H-Game，H-Game 是洪水猛獸嗎？個人認爲不是。H-Game 只是衆多遊戲類型的其中之一，之所以會讓玩者趨之若鶩的原因，在於遊戲的內容赤裸裸地呈現出人類最原始的慾望－〝性〞。

OK！既然不是，爲何不讓它毫無保留地出現在雜誌上呢？如果諸位都舉手贊成的話，編輯部還是不會刊登H圖。原因無他，只因「軟體世界雜誌」是一本大衆化的刊物，下至幼兒，上至老叟，都有可能是本刊的讀者。在一本沒有年齡界限的雜誌上，大剌剌地出現一堆不穿衣服的男女，連我這不太有道德觀念的人都無法認可，更何況是身負子女教育責任的父母。性，並不可恥，也不污穢。公開地談論正確的性知識、性觀念，個人深表贊同，但H-Game沒有正面的教育功能，H 圖也沒有導正的效用，有的只是藉著煽情的文字與圖片，來滿足觀賞者的感官。

不敢多言雜誌有何正面教育功能，但爲了不讓讀者有錯誤的觀念，編輯部還是覺得 H 圖不登會比較好。因爲我們都認爲「軟體世界雜誌」是一本專業的電腦遊戲報導刊物，而不是一本專司傳遞色情圖片的雜誌。

「Diablo」的魅力果然不同凡響，最近雜誌社內的同仁個個身陷其中，不管是中午休息時間或下班之後，殺伐、哀嚎之聲，此起彼落，好不熱鬧。不過好笑的是，哀嚎之聲除少數來自於怪物之外，大部份的來源還是一同併戰的同仁。於是乎，只見「復活」與「重來」的悲劇一幕幕的在社內上演。OK！閒話不提，本期攻略部份，特別爲讀者製作一篇教戰指引，內容包括有上網教學、任務解析與各層的攻略指引，還沒幹掉 Diablo 的讀者，一定得仔細閱讀，期待有一日我們能一同上網併戰或相互廝殺…

軟體世界雜誌即將邁入百期，回首來時路，的確走的好辛苦！不過有讀者愛護和廠商的支持，就算辛苦，也覺得很值得。100 期不僅是雜誌百歲的誕辰，也是雜誌新生的開始，讓我們一起期待身負全新生命的軟體世界雜誌!!

鍾文慶



TOP 20

~1997・3月20日~

綜合票選 Best 5

- 統計日期：1月29日～2月28日
- 廢票：54　● 其他：199
- 總得票數：6332票
- 資料來源：軟體世界雜誌95期選票

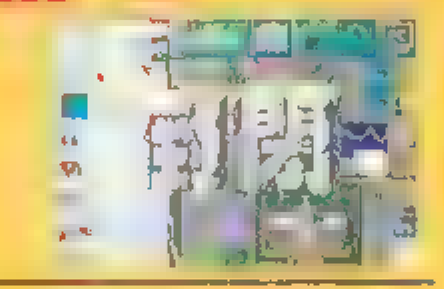
綜合票選 Best 5

名次	遊戲	代理/類型	票數
1	金庸群俠傳	軟體世界 / 角色扮演	816
2	終極動員令－紅色警戒	第三波 / 即時戰略	750
3	大富翁3	大宇 / 益智	513
4	仙劍奇俠傳	大宇 / 角色扮演	[illegible]
5	三國志孔明傳	第三波 / 戰略RPG	505









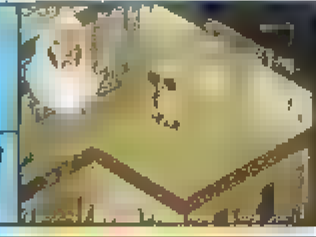






◆國產遊戲 TOP 20

名次	遊戲	代理/類型	上期名次	票數
1	仙劍奇俠傳	大宇 / RPG	1 –	387
2	金庸群俠傳	軟體世界 / 角色扮演	2 –	367
3	大富翁III	大宇 / 益智	3 –	312
4	炎龍騎士團II	華義 / 戰略RPG	7 ↑	287
5	三國演義II	軟體世界 / 策略	4 ↓	265
5	軒轅劍外傳－楓之舞	大宇 / 角色扮演	6 ↓	265
7	中華職棒II	軟體世界 / 運動	4 ↓	234
8	金瓶梅之偷情寶鑑	軟體世界 / 冒險養成	NEW	210
9	皇帝	全崴 / 策略	7 ↓	198
10	天使帝國II	大宇 / 戰略	12 ↑	165
11	超時空英雄傳說	宇峻 / 戰略RPG	10 ↓	144
12	魔神戰記II	大宇 / 角色扮演	14 ↑	142
13	魔島大富翁	軟體世界 / 益智棋盤	15 ↑	116
14	絕代雙驕	歡樂盒 / 角色扮演	20 ↑	77
15	WIN麻將NET	軟體世界 / 博奕	NEW	58
16	漢俘戰爭	軟體世界 / 即時戰略	17 ↑	54
17	新蜀山劍俠	軟體世界 / 角色扮演	16 ↓	31
17	殖民計劃	光譜 / 策略	11 ↓	31
17	天龍八部	歡樂盒 / 角色扮演	19 ↑	31
20	非洲探險II	熊貓 / 益智棋盤	17 ↓	25







中獎名單

高雄市・許瑄政	高雄縣・黃太一
鳳山市・王政利	台北縣・劉光祐
台北市・高光前	基隆市・胡美玲
彰化市・陳佳良	彰化市・李和峻
彰化市・顏誌辰	彰化市・楊曙榮
新竹縣・張煉謙	新竹市・彭俊豪
台東縣・吳朝琮	屏東市・郭弘憲
三重市・胡家慶	台中縣・陳功恩
台中縣・姚俊吉	台中市・楊富文
台南縣・蔡隆宏	台北縣・簡上一為

●以上廿名讀者可獲得軟體世界遊戲軟體一套。得獎者請與本社聯絡。

TOP 20

◆非國產遊戲

1	終極動員令－紅色警戒	□第三波 □即時戰略	3 ↑	366
2	三國志V	□第三波 □歷史模擬	1 ↓	323
3	魔獸爭霸II	□松崗 □戰略	2 ↓	278
4	三國志孔明傳	□第三波 □戰略	5 ↑	257
5	同級生II	□歡樂盒 □文字冒險	4 ↓	241
6	三國志英傑傳	□第三波 □戰略	7 ↑	201
7	暗黑破壞神	□松崗 □動作 RPG	13 ↑	177
8	神奇傳說	□軟體世界 □角色扮演	NEW	171
9	終極動員令	□第三波 □戰略	10 ↑	128
10	美少女夢工場II	□精訊 □模擬養成	6 ↓	99
11	NBA Live 96 美國職籃大賽	□憶弘國際 □運動	NEW	82
12	天晴傳－伏龍之章	□松崗 □角色扮演	NEW	75
13	古墓奇兵	□第三波 □動作冒險	18 ↑	66
13	驚爆實感賽車II	□第三波 □賽車	9 ↓	66
15	十字軍II－絕不後悔	□憶弘國際 □動作	12 ↓	41
16	天地無用－麵皇鬼	□天堂鳥 □冒險	15 ↓	39
17	英雄傳說III－白髮魔女	□天堂鳥 □角色扮演	11 ↓	32
18	英雄傳說IV－朱紅血	□天堂鳥 □角色扮演	20 ↑	20
19	NBA Live 97 97年職棒大聯盟	□憶弘國際 □運動	NEW	18
19	燃燒的野球V	□軟體世界 □運動	17 ↓	18

◆經銷商銷售

1	金庸群俠傳	□軟體世界 □角色扮演	2 ↑	449
2	終極動員令－紅色警戒	□第三波 □即時戰略	1 ↓	384
3	神奇傳說	□軟體世界 □角色扮演	NEW	326
4	暗黑破壞神	□松崗 □動作	7 ↑	305
5	NBA Live 97 97年職棒大聯盟	□憶弘國際 □運動	10 ↑	263
6	三國志孔明傳	□第三波 □戰略	5 ↓	248
7	古墓奇兵	□第三波 □動作冒險	14 ↑	217
8	大富翁III	□大宇 □益智	6 ↓	207
9	金瓶梅之偷情寶鑑	□軟體世界 □冒險養成	NEW	202
10	三國英雄傳	□軟體世界 □戰略 RPG	8 ↓	196
11	三國志V加強版	□第三波 □歷史模擬	NEW	157
12	仙劍奇俠傳	□大宇 □角色扮演	9 ↓	131
12	英雄傳說IV－朱紅血	□天堂鳥 □角色扮演	20 ↑	131
12	天龍八部	□歡樂盒 □角色扮演	NEW	131
15	賭神－至尊之戰	□軟體世界 □博奕	NEW	129
16	驚爆實感賽車II	□第三波 □動作	16 －	123
17	天晴傳－伏龍之章	□松崗 □角色扮演	3 ↓	110
18	三國演義II	□軟體世界 □策略	NEW	101
19	遊戲修改大師 5.0	□精訊 □工具	NEW	84
20	F-22 雷霆戰機	□松崗 □模擬	11 ↓	79

特別感謝本月提供資料的全省 21 家經銷商

☆正格電腦　☆一原資訊有限公司　☆書耕電腦圖書專賣店　☆金站科技有限公司
☆古今集成書局　☆萊特電腦有限公司　☆創世紀電腦有限公司　☆泰綺資訊事業有限公司
☆奈德資訊服務社　☆知航國際有限公司　☆古悅軒企業有限公司　☆遠東電視遊樂器總匯
☆增豐多媒體廣場　☆威農資訊有限公司　☆竹軒電腦有限公司　☆安政電腦有限公司
☆仲美資訊有限公司　☆風神電腦有限公司　☆三井資訊股份有限公司中壢店
☆弘城資訊有限公司　☆三井資訊股份有限公司新竹店

GAME

新片動向

提供……

四月份

1日	●禁斷之血族Ⅱ－Gloria CD/磁片版	歡樂盒	文字冒險	未定
2日	●星戰總動員 英文CD版	美商新美	即時戰略	未定
11日	●致命的毒藥 CD/磁片版	歡樂盒	益智冒險	未定
18日	●銀河帝國 英文CD版	美商新美	模擬戰略	未定
上旬	●神劍遊俠傳 CD版	仕積	角色扮演	未定
上旬	●烏龍院 CD版	軟體世界	角色扮演	未定
中旬	●山海經之神州戰役 中文CD版	泰騰	策略角色扮演	未定
下旬	●神鵰俠侶 CD版	軟體世界	角色扮演	未定
下旬	●生化騎兵 CD版(WIN95)	宮崎群	戰略	未定
未定	●群魔亂舞 英文版	英特衛	格鬥	未定
未定	● Callhan's Crosstime Saloon 英文版	英特衛	冒險	未定
未定	●終極動員令 WIN95 CD版	第三波	即時戰略	1080
未定	●勁爆美式足球97 CD版(WIN95)	第三波	運動	1350
未定	●獵殺潛航 中文CD版	第二波	模擬	900
未定	●蘇愷27 CD版(DOS/WIN95)	第一波	模擬	840
未定	●卡通總動員 CD版(DOS/WIN)	第一波	冒險	890
未定	●鋼鐵勁旅Ⅱ CD版(DOS/WIN95)	第三波	戰略	840
未定	●超速任務 CD版(DOS/WIN95)	第一波	戰鬥飛行	780

未定	●企鵝闖天關 CD版(DOS/WIN)	第[illegible]波	冒險	980
未定	●小鎮驚魂 CD版(DOS/WIN95)	第二波	冒險	980
未定	●超級模擬飛行－威力加強版 CD版(WIN)	第二波	模擬飛行	1190
未定	●火線攻擊 CD版(WIN95)	第[illegible]波	動作	840
未定	●賭城大亨 CD版(WIN95)	第[illegible]波	益智	780
未定	●天下御免 CD版(WIN3.1)	第二波	策略	未定
未定	● HR2 CD版	第二波	策略	680
未定	●英倫霸主Ⅱ CD版(DOS/WIN95)	第三波	策略	未定
未定	●星際元帥 CD版(DOS/WIN95)	第三波	策略	840
未定	●黑暗王座Ⅱ CD版(DOS/WIN95)	第三波	角色扮演	未定
未定	●摩天大樓 CD版(WIN3.1)	第一波	策略模擬	680
未定	●洛城警網 CD版(DOS/WIN95)	第二波	動作	780
未定	●怪怪小站 CD版(WIN)	第三波	養成	未定
未定	●星星・音樂・愛情 CD版(WIN)	第一波	休閒	750
未定	●任你編神奇卡通 CD版(WIN)	第一波	幼教	1200
未定	●中國武將列傳 CD版	旭光	戰略角色扮演	未定

五月份

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

國內出片最新情報

7 日	●虎鯊戰艦 英文 CD 版〔 MMX/WIN95 〕	美商新美	射擊	未定
9 日	●天使爭霸 CD 版	歡樂盒	即時戰略	未定
26 日	●格鬥戰神 英文 CD 版〔 WIN95 〕	美商新美	格鬥	未定
28 日	●神龍教 CD 版	歡樂盒	角色扮演	未定
上旬	●格鬥殺神 CD 版〔 WIN95 〕	互旺科技	格鬥	未定
中旬	●封神演義 CD 版	軟體世界	戰略角色扮演	未定
中旬	● Test Drive Of Road〔 WIN95 〕	互旺科技	[illegible]	未定
下旬	●靈劍傳奇 CD 版	泰騰	角色扮演	未定
未定	●聖域爭輝 CD/ 磁片版〔 DOS/WIN95 〕	大宇	策略角色扮演	未定
未定	●大唐傳奇 CD 版	旭光	角色扮演	未定
未定	●莊子說 CD 版〔 WIN 〕	第三波	幼教	未定

六月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
26 日	●武則天一風之篇 CD 版〔 WIN95 〕	歡樂盒	文字冒險養成	未定
下旬	●中原鏢局 II 之俠骨柔情 CD 版	泰騰	策略角色扮演	未定
下旬	●蜀漢英雄傳 CD 版〔 DOS/WIN95 〕	安峻科技	3D 動作	720
未定	●拉瑪傳奇 CD 版〔 WIN 〕	第三波	冒險	未定

七月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
17 日	●新龍門客棧 CD 版	歡樂盒	動作角色扮演	未定

軟體世界雜誌 3・15～4・14

3・15	星期六	★第六感之戀
16	星期日	
17	星期一	
18	星期二	
19	星期三	
20	星期四	●春分 ★聖女傳說
21	星期五	
22	星期六	
23	星期日	
24	星期一	
25	星期二	★三國列傳
26	星期三	
27	星期四	
28	星期五	
29	星期六	●青年節
30	星期日	
31	星期一	
4・1	星期二	★禁斷的血族 II — Gloria
2	星期三	★星戰總動員
3	星期四	
4	星期五	●婦幼節
5	星期六	●清明節
6	星期日	
7	星期一	
8	星期二	
9	星期三	
10	星期四	
11	星期五	★致命的毒藥
12	星期六	
13	星期日	
14	星期一	

Test Drive off-road



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	WIN 95	機種：P-90 以上 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S/G/M 操作：M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Accolade	互旺	五月下旬	

4X4輪傳動車

最近市面上吹起了一陣買吉普車的風氣，很多人在選購時都很講究一些像四輪傳動這樣的功能，其實臺灣這種四季都不下雪、而且根本到處都是平坦的柏油路的國家，吉普車根本就發揮不了其真正的長處。尤其是四輪驅動的功能，更是用不著。筆者建議不如花個千分之一的銀兩，買下這套即將推出的〝四輪傳動車障礙賽〞的遊戲，也許還更能享受到開吉普車真正的樂趣咧。

厭倦了普通的賽車遊戲嗎？在一條平坦的道路上奔馳久了也會令人厭煩，不如來點刺激的越野障礙賽。在遊戲中玩家可以從四臺世界上性能最好的吉普車中任選一臺來駕駛，遊戲中共有十二個不同的賽車場地，但是，場地絕對不是一般平坦的賽車場，而是崎嶇不平、塵土飛天的惡劣情況。在這裡玩家不但要小心的控制車體平衡使其不至翻車，還要想盡各種方法超過其它的車子，搶得第一。唯有最好的技術才能贏得比賽。



高解析的遊戲圖片

沒有任何一種地型可以難倒我

令人激賞的3D畫面

Test Drive：Off-road的 3D 畫面可以說是相當的精細，玩家可以依照自己配備的好壞從三種不同的解像度中選出一個來進行遊戲。除了普通的320 × 200以及640 × 480之外，遊戲還提供另一種解像度介於兩者之間的Mode X 顯示模式，這一種特別的模式是家用電視遊樂器時常使用的，也叫作 Mode 7 。這種模式雖然的顯示速度很快，而且效果看起來也與高解像度差不多，但是並不是所有的影像卡都支援，不過只要玩家的影像卡是大廠生產的就應該都沒有問題。



居然開到路邊去了

開到快翻車了

世界四大吉普車 盡在玩家掌中

在遊戲中，玩家可從下面四臺車中選出一臺來進行遊戲： The Hummer,Land Rover Defender 90,Jeep Weangler 及 Chevrolet K-1500 Z71 。The Hummer 的操作是最順手的，但是速度卻是不甚理想，加速則是平均。 Jeep Weangler 在速度上是一流，但是加速的速度卻比其他車型都要來得慢。Land Rover Defender 90 的加速最快，但是在操控以及速度上的表現則相當普通。 Chevy Z71在各方面的表現都相當的平均。

Testdrive 是汽車界的一個術語，也就是新車推出之前廠商們先對該種車型進行試駕的動作。 Accolade 以前所推出的冠有 Test Drive 名稱的遊戲可說是在市場上衆所皆知的產品， Accolade 的老闆 Jim Barnett 表示：〝現在，承繼著 Test Drive 優良的傳統，我們推出了這套 Test Drive ： Off-Road，使用了最新的 3D 引擎，讓玩家們享受在道路外駕駛的樂趣。〞

竟然開成這樣子

路都不平開得屁股痛死了

多種不同的玩法

看我的兩輪行駛特技

本遊戲提供了玩家各種不同的玩法，玩家們可以在興起之時玩玩單場的比賽，打發一下自己的時間。如果說玩家想要好好的享受這套遊戲的話，那就非玩季賽模式不可。季賽可以讓玩家進行一季 48 場比賽，在各種場地與各種車型相較量，然後再依全部場數的計分來決定名次，這樣一來才比較有眞實比賽的感覺及氣氛。

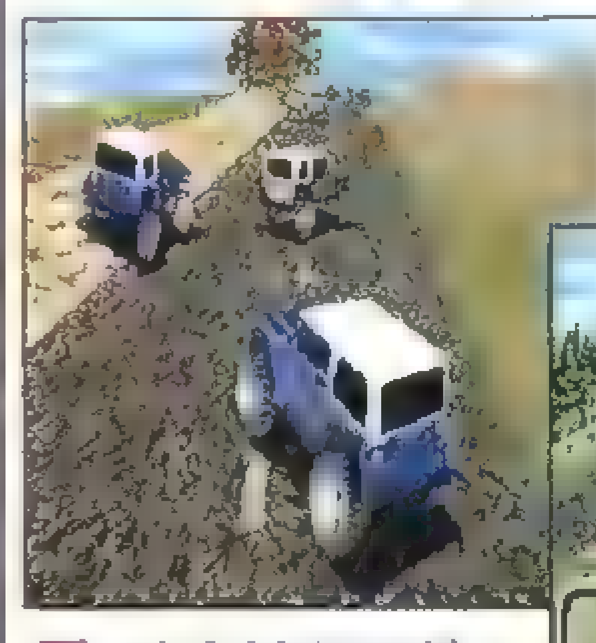
遊戲支援多人連線，可以讓二至四人同時進行遊戲。兩人遊戲模式可以經由直接連線、數據機連線、或者是分割畫面的方式進行。如果玩家要玩兩人以上的連線，那網路連線就是你唯一的選擇。筆者測試過本遊戲數據機連線的速度，相當令人滿意，感覺上就好像玩單人模式一樣順暢，似乎遊戲的程式在資料傳送方面設計的很好。

遊戲的十二個賽車場都有不同的特色，玩家所要遭遇到的〝惡劣〞路況也不一樣。舉例來說：第一個賽車場是泥土跑道，再加上地無三尺平，所以競賽開始時，地面揚起了一陣陣塵土，嚴重影響了道路的能見度。另外一個跑道則是堆滿了積雪，如果一個過彎沒有抓好那車子一定會打滑。

Accolade在跑道的顯示上下了很大的功夫，不僅顯示的速度相當流暢，而且在高解像度時的跑道也相當不錯。

嚴格來說， Test Drive ： Off-road 是一款品質與內容都極優良的駕駛遊戲，它也保存了 Accolade Test Drive 系列遊戲的精髓。

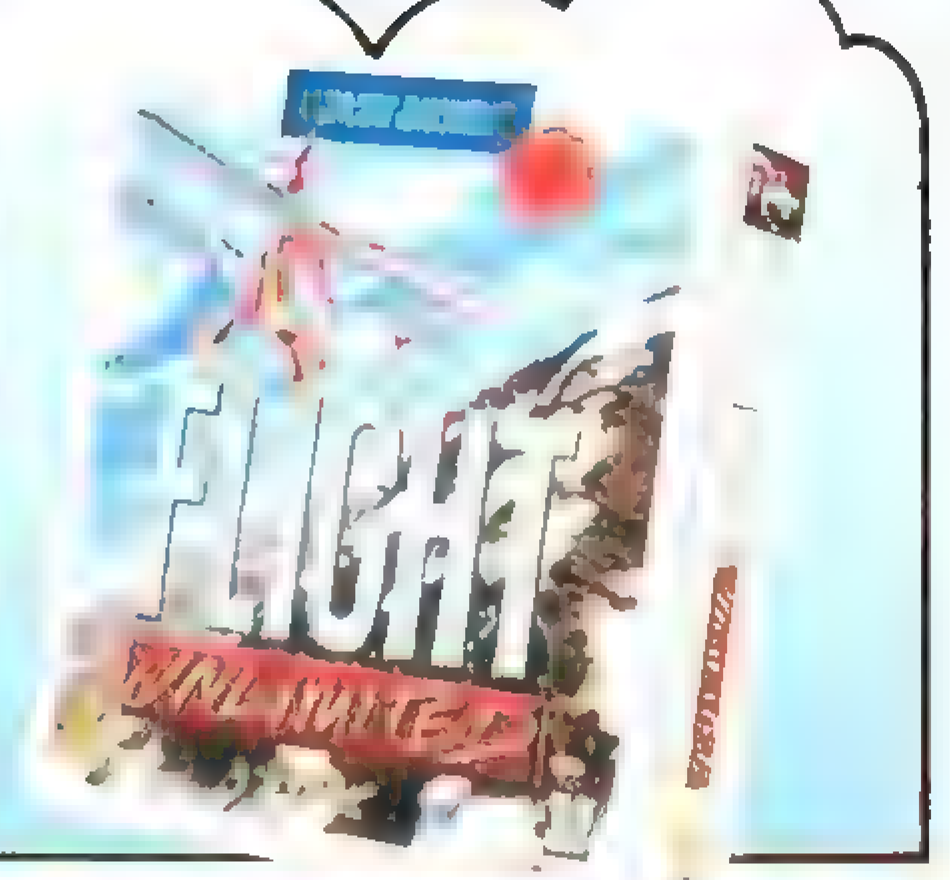
想比快，門都沒有



哇！被狠狠撞了一下

無限飛行 II

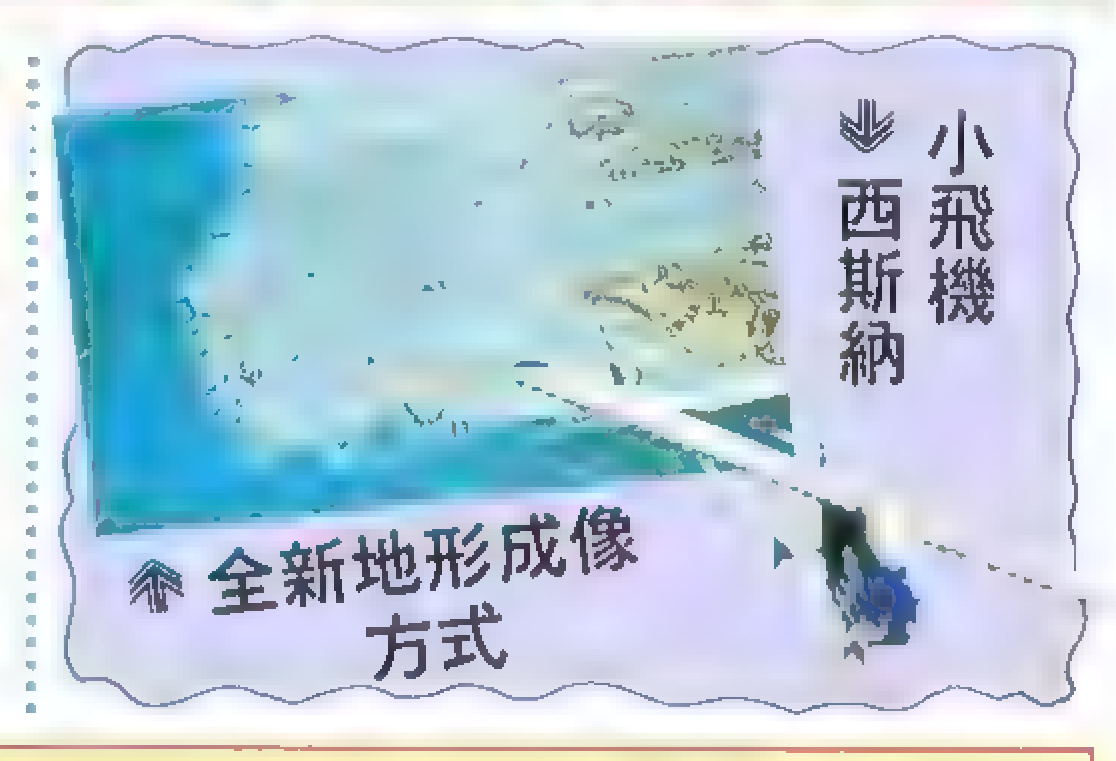
遊戲類型	發行版本	使用平台	[illegible]
飛行模擬	光碟版	WIN 95	機種：P-75 以上 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
EA	EA	未定	





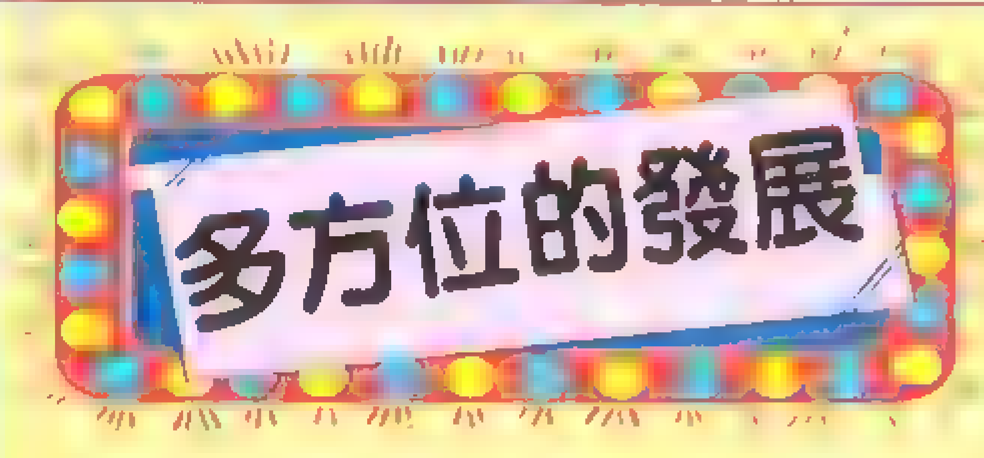
以藍天為畫布、以飛機為彩筆

在 Looking Glass Technology 公司推出《無限飛行》之後，可以說是穩坐模擬飛行遊戲製作廠商前幾名之一的寶座。《無限飛行》炫麗而又真實的成像引擎、紮實的飛行訓練課程、真實的特技用機航太動力特性，再再地證實了他是一個接受得起考驗的硬裏子模擬飛行遊戲。在遊戲推出不到年餘的今天，《無限飛行》更於全世界各地推出了地方化、以及各種平台的版本。我們來看看《無限飛行》今天還有什麼令我們興奮的發展…



↓小飛機西斯納

↑全新地形成像方式



多方位的發展

在去年年中的時候國內代理《無限飛行》的廠商已放出了即將把《無限飛行》完全中文化的消息，這對國內的模擬飛行遊戲而言可以說是第一次的大膽嘗試，而且相當地值得期待。在年底十一月時令大家等待多時的《無限飛行》中文版終於上市，再加上原本就已經有了的中文操作以及安裝手冊，除了語音部份之外，《無限飛行》可以說是完全中文化！這對身處國內、原文能力可能還不是那麼的好，但是又想一頭栽進飛行的美好世界的模擬飛行迷們來說，可以請是無比興奮的消息。

《無限飛行》中文版大家可以把他想像成，只有語音部份沒有中文化，其他所有介面、所會出現的訊息均完全中文化了的《無限飛行》。再加上大家電腦應該都已經升級到高檔配備了的情形之下，筆者建議平常沈迷於《歐洲先進戰術戰鬥機》、《重返巴格達》飛尖端科技噴射戰鬥機的各位模擬飛官們，偶爾也回到《無限飛行》的世界裡，看看自己對飛行真的瞭解多少，瞭解一下在真正的飛行狀況之下，做個標準的不掉高度、不改航向之四點滾是一件多麼困難的事吧！



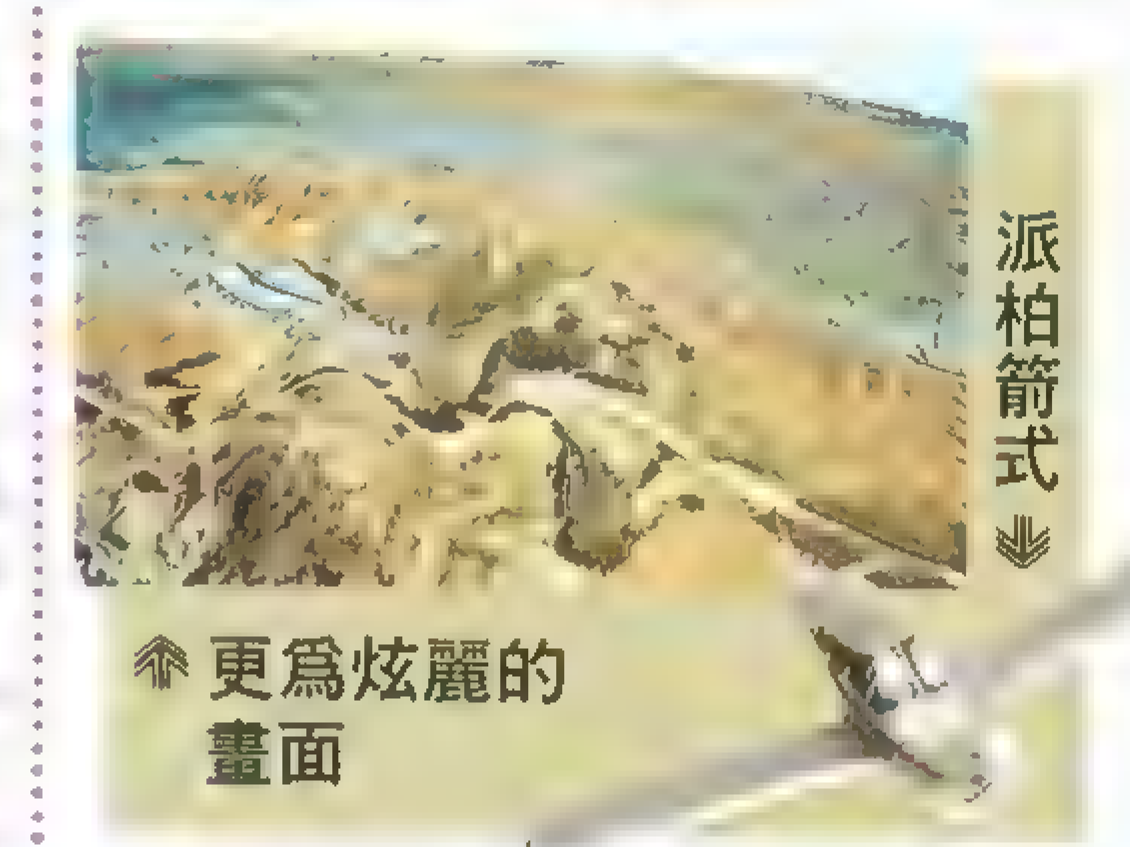
《無限飛行》繼續蠶蝕模擬飛行迷們的心！

不僅此於如此，《無限飛行》在推出了專門爲 3D 加速卡撰寫程式碼之後，也已推出了視窗九五以及麥金塔版本。《無限飛行》視窗九五版不但爲三十二位元作業系統重新撰寫程式碼，而且還多加了五個可以飛行的地區：法國波爾多、美國新罕布夏州、加州、 Front Royal 、以及冰河區；在麥金塔上的模擬飛行遊戲本來就不多，相信加上了《無限飛行》麥金塔版之後，麥金塔天空會更藍！

我想更值得大家興奮的大概是《無限飛行Ⅱ》的製作了吧！記得當《無限飛行》推出的時候，一般來說其他遊戲打平面廣告時如果有印出遊戲畫面時都會加一句話：「遊戲畫面可能會有所不同（ actual graphics might vary ）」，但是《無限飛行》所有的廣告都打上「使用遊戲眞實畫面（ actuall screenshot used ），這在氣度上就把其他模擬飛行遊戲給壓的死死的。大家可以從《無限飛行Ⅱ》的畫面上看得出來 Looking Glass Technology 在遊戲畫面成像上的進步了吧？簡直只有用恐怖二字形容…

不僅如此，《無限飛行Ⅱ》的新航機也可嗅得出 Looking Glass 公司在民用航空模擬飛行遊戲上的野心：Cessna 172 、 Piper Arrow 、 Beech Baron 、 Grob S-103 以及 Beaver Seaplane ，前一種飛機如果各位到美國去學習飛行的話是一定會碰到的幾種飛機。

大家如果想要即時地知道 Looking Glass 公司各種訊息的話，可到他們的網際網路首頁去看看： http://www.lglass.com，那裡前一陣子還在爲《無限飛行》軍事版本做消費者意見調查呢！

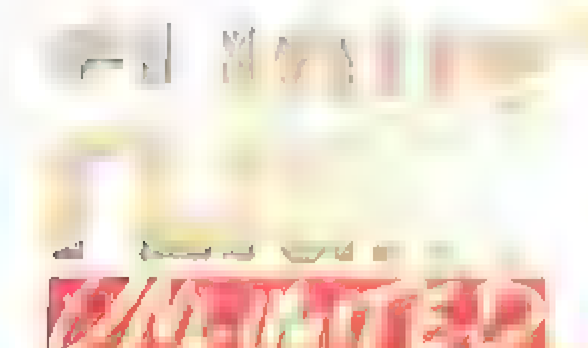


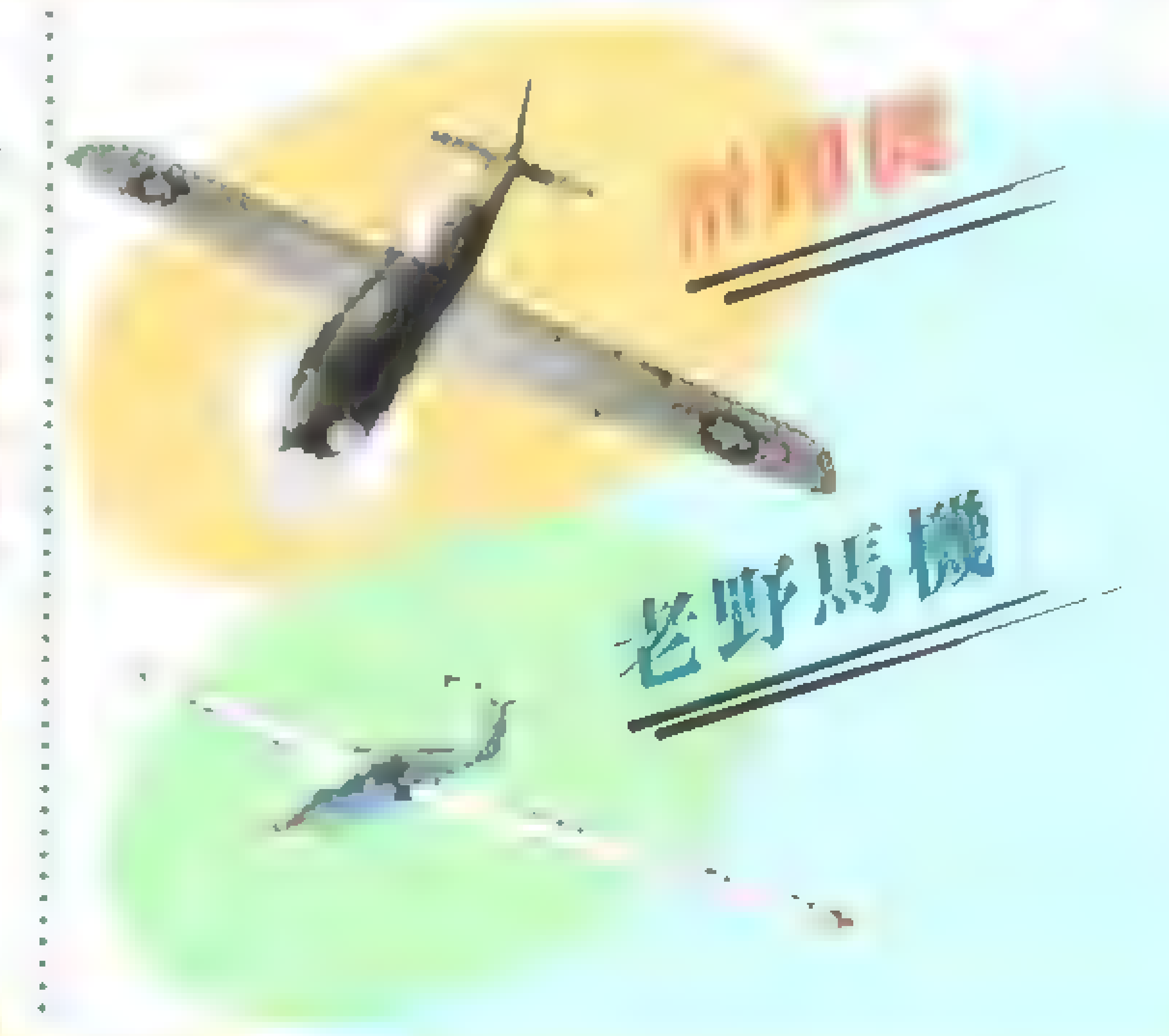
更爲炫麗的畫面



求多、求快，不如求好

現在無論是哪種電腦遊戲軟體似乎都流行一種趨勢，遊戲配合市場銷售高峰趕工上市，上市了之後再丟出修正檔（ patch ）、讓消費者去傷腦筋…這實在是一股歪風。這代表了遊戲製作廠商的的不負責任、輕忽消費者的態度。比起這些廠商而言，Looking Glass Technology公司在紮紮實實地做好一個模擬飛行遊戲上面的努力，確實是値得其他公司作爲借鏡效法的。「求多、求快，不如求好」，現在電腦遊戲界還有多少人瞭解中的道理？





終級警探之三次元方程式



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
射擊／動作	光　碟	WIN 95	機種：P-66 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
Fox Inter-active	EA Taiwan	3月27日	音效：S/G/M 操作：K/M/J



遊戲將三種動作模式合而為一

相信許多讀者看到以終極警探為題的遊戲標題時，一定是和筆者一樣相當驚訝。主要原因是許多由知名電影所改編成的遊戲，似乎都不怎麼成功；再則是三部電影的內容場景，似乎只有動作遊戲可以改編，而國內對於動作遊戲的接受度比較不大。但 Fox Interative 表現了其創意所在，將三部電影結合而成，創作出 Die Hard Trilogy 終極警探之三次元程式。

您是否老是覺得遊戲的內容不夠多元化，想想三套遊戲合成一套呢？在遊戲中， Fox Interative 巧妙地將三部電影作一結合。第一集成為動作巷戰模式，第二集成為射擊模式，第三集則成為駕駛衝撞模式。想想一部遊戲可以玩三種模式，是否已經令您心動呢？而正式進入遊戲後，您更可以發現每一模式的製作水準，事實上皆可以單獨成套產品來發售。以下將為各位讀者介紹遊戲的架構。



巷戰方程式……

在巷戰方程式中，您必須從建築大樓第一層樓中慢慢往上探索。一開始您的手上只有一把手槍及手榴彈，您必須面對源源不絕的敵人；在場景中的每樣物品可以破壞，如牆壁、汽車、摩托車…等。您所扮演的 John McClane 是否能順利完成拯救人質的任務呢？



動作性極高的巷戰模式

射擊方程式……



在 hijacked 機場中，您又得要執行拯救人質的任務，當然您可憐的老婆又正巧在人質中。在此模式中，遊戲進行採用的是如同 VR COP 的游標射擊模式，當然您所持有槍的威力，也會隨著您取得槍枝而增加其威力，讓您在進行遊戲時獲益不少。



衝撞方程式……

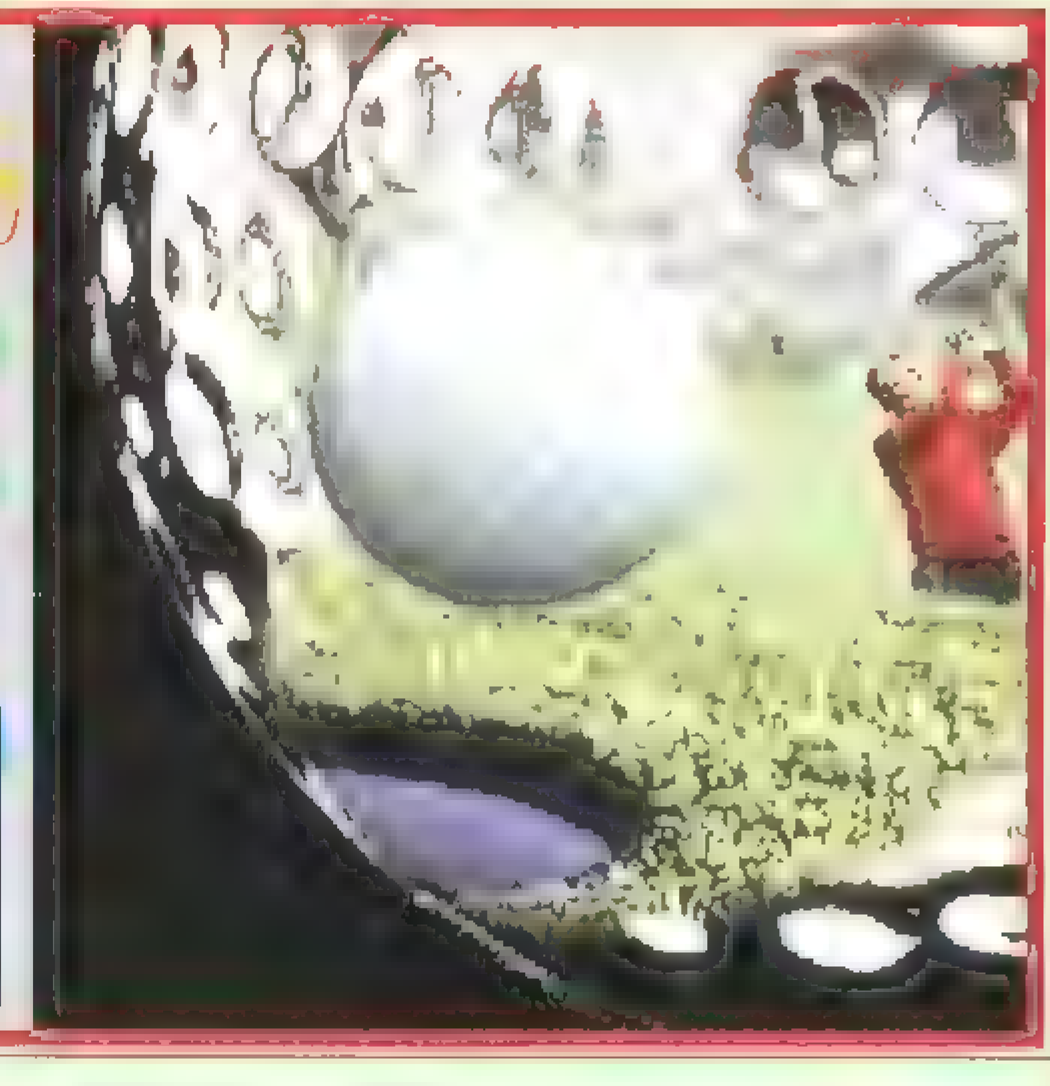
您正駕駛著計程車在紐約的街道上行駛，您必須於限定時間內，找到已經啓動的炸彈；如果在期限內您還不能達成的話，ID4 中自街道中心呈輻射狀的爆炸畫面，將會呈現在您眼前。在駕駛過程中，您亦可切換車內貨車外視角，方便您遊戲的進行。再過程中也會出現如 Turbo 的寶物，以幫助您遊戲的進行。此部分採用了 Motion capture 的技術，街道上有各式各樣的車輛，如警車、學校巴士等，還有人行道上的行人，在幾近 90 度的街道穿梭。如何在速度與距離間取得平衡，將是您致勝的關鍵，因爲錯過這個彎道，您可能只有下回再繼續了。

此遊戲之前已發行了 Sony Play Station 版本，現在 Sega Saturn 及 Windows 95 的版本業已完成，請您熱熱身，準備再次執行這不可能的任務吧！





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	WIN95	機種：P-90 以上 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：WIN95 相容 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Accolade	未定	未定	





高球大師再次出擊





預知球飛行路徑的弧[illegible]　[illegible]的揮桿介面

Jack Nicklaus 這個名字相信高爾夫球迷都有聽過，他可是 PGA 高爾夫球大賽的常勝將軍，已經拿下多次比賽冠軍了。這款由 Accolade 所設計並由 Jack Nicklaus 背書的高爾夫球遊戲至今已將推出共三代。雖然說在遊戲界高爾夫球遊戲充斥市面，但是本系列能夠一直在遊戲界擁有屹立不搖的地位也不是沒有其原因的。

Jack Nicklaus 4 將可以讓玩家與世界級的高爾夫球大師一起切搓球技。在本遊戲中 Jack Nicklaus 不但會親自教你正確的打球方法、在特殊情況下如何應付、以及他多年來的打球經驗，而且玩家還可以搶先在電腦上享受由他所設計的 18 洞高爾夫球場。本套遊戲所帶來的專業高爾夫球經驗以及精彩的遊戲內容不是任何其它高爾夫球遊戲可以望其項背的。



遊戲耐玩度極高

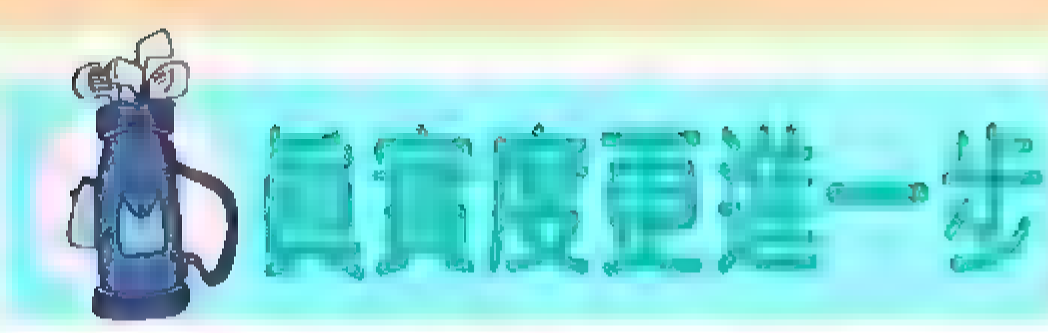
如果玩家覺得遊戲中所提供的高爾夫球場難度不夠，或是已經打膩了，未何不嘗試著自己設計呢？遊戲中內建的球場產生器可以讓玩家達成這個目的。玩家可以使用該功能建立一個 18 洞的球場，大至地型高低、小至一花一草，都可以由玩家親自設定。因此，設計幾個超高難度的球場來考驗一下 Jack Nicklaus 的實力也是一件很好玩的事。

如果玩家還有以前舊的 Jack Nicklaus 系列遊戲，本套軟體也可以讀取它們的球場資料。玩家可以以最新的圖型引擎讓這些舊時的球場看起來煥然一新，也可以重溫一下以前的同憶。Jack Nicklaus 4 在一些小細節方面也作得相當仔細。在遊戲中玩家可以發現有不同的天氣變化：當下雨的時候水面上就會泛起陣陣的漣漪，水珠打在樹葉上的聲音也將不覺於耳，然後當雨下完後，隨著的就是白茫茫的霧氣，籠罩著整個球場。更別說是揮竿打球的聲音，以及球落在不同地面產生不同聲音的效果，反正每一個小地方 Accolade 都兼顧了。





今天風真大，把球路都吹歪了　畫面上的方格可幫助瞄準



真實度更進一步

高爾夫球遊戲的畫面真實度在近年來可以說是發展到了極真實的地步，當筆者玩 Links LS 時就以為畫面的真實度已達到了極限，無法再加以進步了。等筆者拿到這套遊戲的 Beta 版本時才發覺自己錯了。Jack Nicklaus 4 是專門為 Windows 95 所寫的遊戲，它利用了在視窗底下強大圖型介面的優點，使用了高解像度以及高色差的方式來繪製地型。遊戲所使用的顏色數可高達 24-bit 色，更方便的一點是，由於遊戲畫面是經由視窗的繪圖介面來顯示遊戲圖型，因此玩家將不必擔心自己的影像卡驅動程式不在遊戲支援之列。

遊戲雖然最低配備要求是 Pentium 90 + 16MB Ram，但是若玩家有更好的配備，亦可以享受更好的效果。玩家在載入遊戲時將會有兩個遊戲版本可供選擇，若玩家有 Pentium 120 + 20MB 以上的記憶體，就可以選擇載入加強版的遊戲。兩種版本在遊戲內容上沒有差別，唯一不同的只是畫面顯示的真實度而已。不過既使是普通版本的遊戲其真實度就已經很高了。

當玩家享受揮桿的樂趣時，遊戲的背景音效更能增加如同在現場打球的感覺。本遊戲巧妙的運用了立體音效，產生各種不同的森林音效。



輕鬆推桿進洞

差一點就一桿進洞

方便易學的介面

在揮桿前，一條透明的弧線會從玩家的揮桿點連到所要打進的洞中，讓玩家可以知道果嶺的距離以及方向。當決定揮桿時，主角的身邊就會有兩道中間有間格的弧線出現，較上面的一條弧線中間的缺口代表著玩家揮桿的力量，較下方的代表著揮桿的速度。接著，另一條弧線便會往上移動，等到它到達上方弧線的缺口時，玩家就得按一下滑鼠，接著該條線便會朝反向移動，等到到達下方缺口時玩家便得再按一下滑鼠。隨著玩家按滑鼠的時間準確與否將會決定球的去向。遊戲中還有許多功能，例如風速計量表，以及地型顯示器等等，讓玩家在推桿時可以更能掌握到所有的因素。

本遊戲不僅是圖型一流，遊戲本身進行的腳步也連接的相當好。當玩家打出球之前，電腦就已先將球所會飛至的地點計算出來了，然後程式就會預先繪製一些畫面。因此，玩家所將看到的是，球一飛出去，視角就開始跟著球切換，而且不會有停頓下來繪圖的情形。這樣一來就真的好像是由攝影機在拍攝一般。像這樣一套極具真實性以及娛樂性，又有大師 Jack Nicklaus 背書的高爾夫球遊戲，決對是不容錯過的。



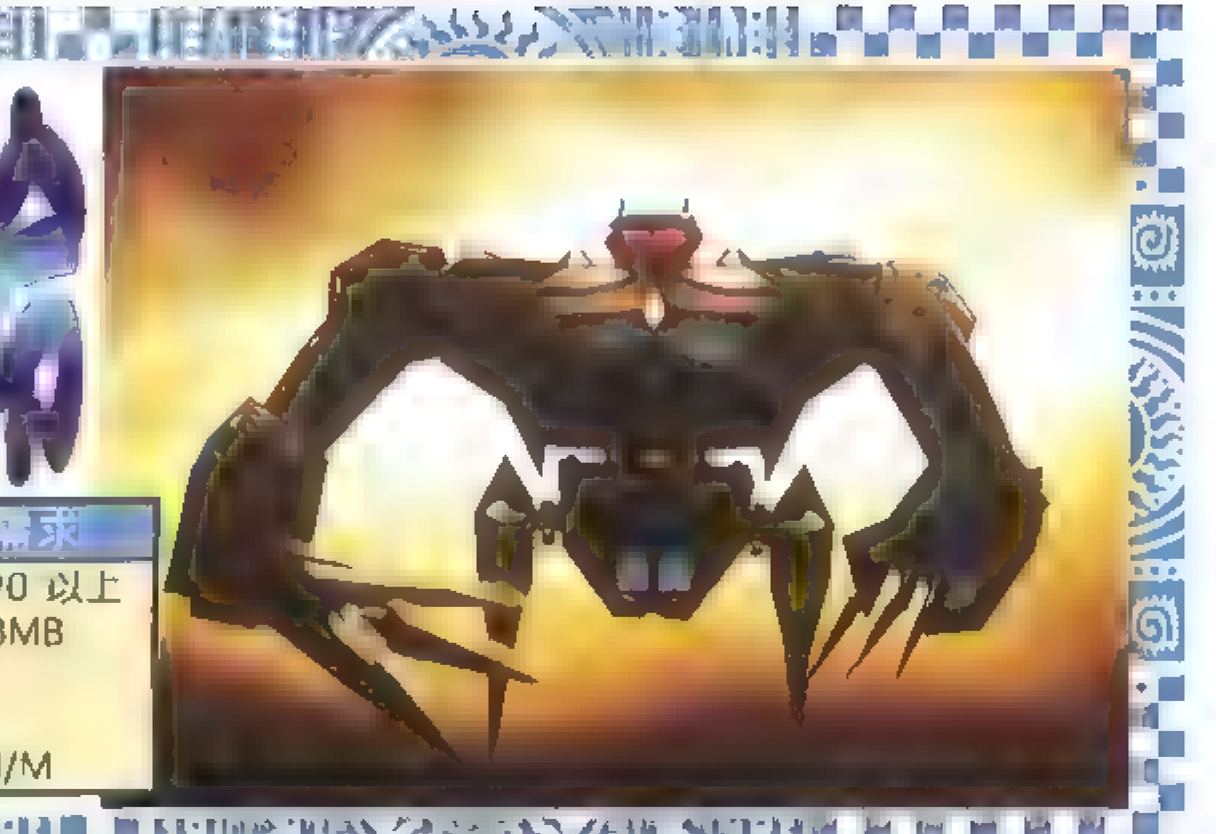
好啊！一桿打上果嶺

進入追蹤模式後可鳥瞰球場

箭頭指示草地上高低不平之處

雨後的球場，好大的霧氣

MDK亡命諜殺令



			硬體需求
動作射擊	光碟版	WN95/3.1/DOS	機種：P-90 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/J/M
Interplay	松崗	未定	



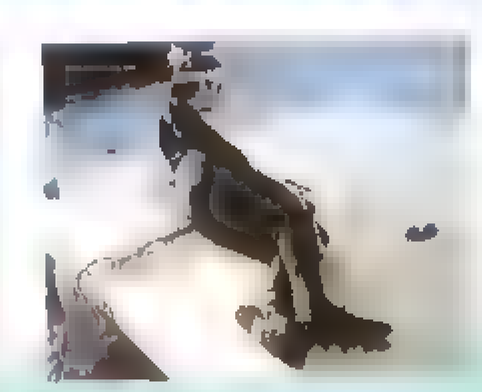
當玩家們聽到這一個字時通常都會聯想到舒適的環境，就好像正在某俱樂部中享受著舒服的蒸氣浴一樣。但是，玩家們卻不知道這就是災難的開始，一團團看起來像蒸氣的能源正從天外慢慢的向地面逼進。這只是普通的能源現象嗎？不是的，那些能源就好像是銀河的通道一樣，隨著而來的就是我們稱之〝蒸氣人〞的外星人。



玩家可以看到這位仁兄的身上裝滿了動作補捉設備

道就是世界末日嗎？可能是吧！玩家在遊戲中扮演著 Kurt 的角色，他是 Fluke Hawkins博士的助手。在一年前博士為了要研究地球軌道的運行，乘著太空船離開地球，之後就一去不返，從此未有音訊。就在地球正面臨大危機時，他回來了。

〝我要你拯救地球。〞博士對 Kurt 說，我在外太空的這一年發明了無數的武器，現在正是測試它們的最好時機了。他拿出了一件可以反彈各種子彈的生化衣，以及其他各種武器，裝備在 Kurt 的身上。〝人類的希望就全靠你了！〞於是，與其他一些遊戲一樣，主角便被強迫的冠上了拯救人類的任務。



遊戲中人物的動作都是將真人的動作輸入電腦後再進行分析的，所以人物的動作非常自然且真實

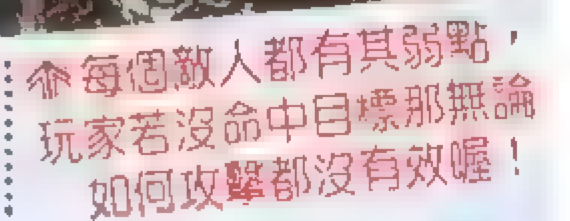
Shiny Entertainment 再次出擊

看來Shiny Entertainment 又將再一次的創造奇蹟。該公司曾推出〝蚯蚓吉姆〞系列並且在市場上大受歡迎，現在，藉著 MDK 的推出他們又將要踏人遊戲設計全新的一個境界。MDK 是 Shiny 第一個由自己所設計的 PC 遊戲（註：蚯蚓吉姆原本是出在超任上面，但後來是由 Activision 移植到 PC 上的，目前臺灣並沒有人代理。），但是在筆者看來由於 MDK 是如此優良的遊戲，相信他們將會成功的進軍 PC 遊戲界。



遊戲中的景物都採實物拍設再予以合成

雖然這個遊戲叫 MDK，而這三個字並沒有特殊含意意義。但是看完本篇你就可知道為什麼遊戲界的人都戲稱它為 Murder Death Kill（謀殺，死亡，殺戮）了。遊戲的目的就是玩家與心愛的狗將要拯救地球，如果你覺得這聽起來與其他一些遊戲沒什麼兩樣的話，那你就錯了，仔細將這篇文章讀完吧！



每個敵人都有其弱點，玩家若沒命中目標那無論如何攻擊都沒有效喔！

黑暗世界

本遊戲若拿來與Shiny以前出過的遊戲相比的話，感覺上可是非常邪惡的。陰暗的畫面以及各種可怕的風聲和敵人的哀號，架構了一個遭到外星人摧殘的活地獄。在遊戲中，玩家可以看到各種的外星人，他們本身的樣子看起來是半生物半機器，當玩家在攻擊他們的時候，如果是瞄準機器的部份，就算你再如何的射擊也無法損到敵人的一根毛髮。當然，玩家只要瞄準敵人的頭，只要一槍就可以將敵人解決。

在MDK中，玩家將會看到最精細的3D世界設計，當玩家開槍時，射到敵人不同的地方就會有不同的反應。如果是飛在天上的敵人，玩家只要打他的手臂，就會因為子彈的力量讓他們在空中旋轉不停，如果是打到他的飛行翼的話，他就會從天空上掉下來。遊戲的AI也是非常的聰明，敵人有時候會趁玩家不注意的時候繞到玩家的後方，從你背後冷不防的送你一槍。如果說玩家在射擊敵人時沒有一槍將敵人射死，而只是讓敵人受傷的話，那他的夥伴就會跑來看他的傷勢，這時候，你還在等什麼？開槍將兩個敵人都殺死吧！

照片左…… 本身雖然是預先就投影好了的圖型，但是與3D模組融合的相當好



在遊戲開始設計之前，美工就已將遊戲裡面的圖型設訂完成

高速的3D引擎

MDK的遊戲設計小組，他們將自己放入油畫中，夠變態吧！



遊戲中動物之手稿

MDK最令人稱道的就是其高速的3D引擎。玩家可以發現遊戲中的3D圖型畫面切換速度非常的快，筆者在玩過那麼多的3D遊戲，從未有看過像MDK那麼流暢的畫面捲動。更令人驚訝的是，Shiny Entertainment不但可以將捲動設計得那麼流暢，還能保留高品質的畫面。

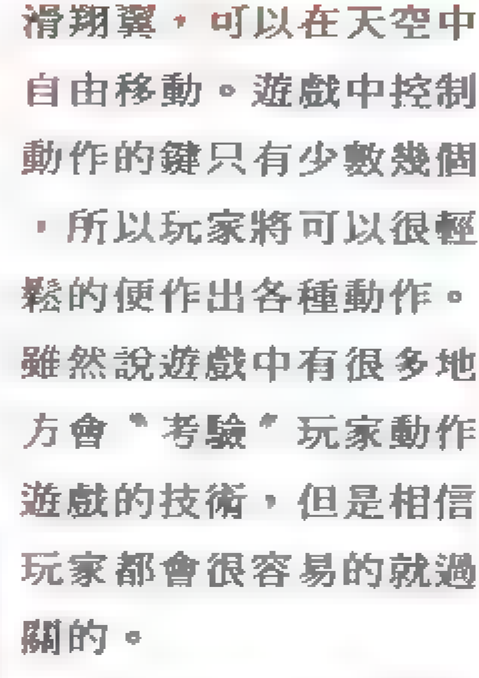
據Shiny Entertainment的公關部表示，MDK畫面快速的原因根本沒什麼技巧，除了在程式本身的效率增加了之外，最重要的就是遊戲的圖型能夠〝看起來〞好像是使用了很複雜的3D模組。在遊戲中畫面的顯示共分為三層，最遠的一層其實並不是3D圖型，而是預先繪製好了的美工圖片，在背景捲動。中間的一層就是真正的3D圖型，使用簡單的材質黏貼讓遊戲畫面的切換速度加快。最前面的一層就是主角本身，主角的圖型雖然是3D模組，可是卻是預先就投影好了的圖型，所以在處理上並不會用掉太多的CPU資源。雖然如此，由於高強的配色效果以及圖處理，讓整個畫面看起來好像是複雜的3D畫面，卻又有高速的捲動效果。

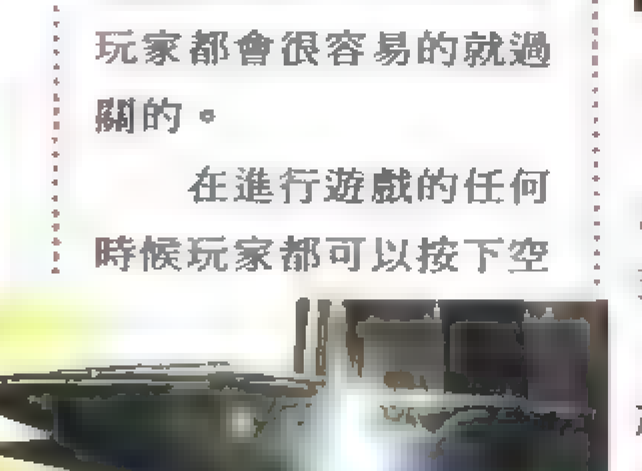


緊湊的遊戲內容

玩家在遊戲的舞台中可以360度自由的走動，完全不受限制。在移動模式時，玩家將可以一邊走動一邊開槍，而且可以作跳躍等各種動作。玩家的身上還有裝有一個可重覆使用的滑翔翼，可以在天空中自由移動。遊戲中控制動作的鍵只有少數幾個，所以玩家將可以很輕鬆的便作出各種動作。雖然說遊戲中有很多地方會〝考驗〞玩家動作遊戲的技術，但是相信玩家都會很容易的就過關的。

在進行遊戲的任何時候玩家都可以按下空白鍵進入〝狙擊模式〞，這時遊戲的視窗會變成望遠鏡一般，而且在畫面中間會有一個準星。玩家可以自由的增加放大倍數，並且使用滑鼠移動準星。在遊戲中有一些敵人必須要準確的打中他們的頭才能解決他們，但是在狙擊模式下這卻是易如反掌。由於狙擊鏡能夠放大至兩英里外的敵人，所以既使玩家要打中敵人身上的一根毛也是相當容易的。







⇐結合了實景與真人的拍攝，將畫面營造的更逼真。

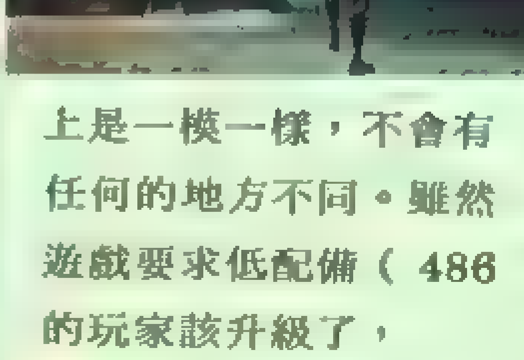


設備要求更低 令人驚訝！

MDK 這個遊戲乍聽之下好像要要求很高的配備，但是事實卻是不然，玩家只要有 Pentium 90 及 8MB 的記憶體，就可以使用高解像度的模式很〝流暢〞的執行遊戲了。雖然說遊戲是專為 Windows 95 所設計，但是遊戲將會推出 DOS版本，而且在效果上是一模一樣，不會有任何的地方不同。雖然遊戲要求低配備（486 的玩家該升級了，Pentium 90 是現在玩遊戲最基本的配備了！），但是對於擁有高級配備的玩家仍有照顧，如果說玩家有 MMX 功能的 CPU 或是裝有與 3DFX 相容的 3D 加速卡，都可以執行遊戲對這些硬體所設計的加速模式。

MDK 不但有上述的優點，而且在音樂方面的表現上也是相當的不錯。幾首在遊戲中的背景音樂都能讓筆者感覺好像進入了那個黑暗的世界一般。像這樣一個各方面都非常優良的遊戲，幾年也出不了一個，因此，如果你今年只買一套遊戲，那這就是你唯一的選擇。

⇓遊戲的氣氛也營造的很成功



⇑效果做的還不賴吧！





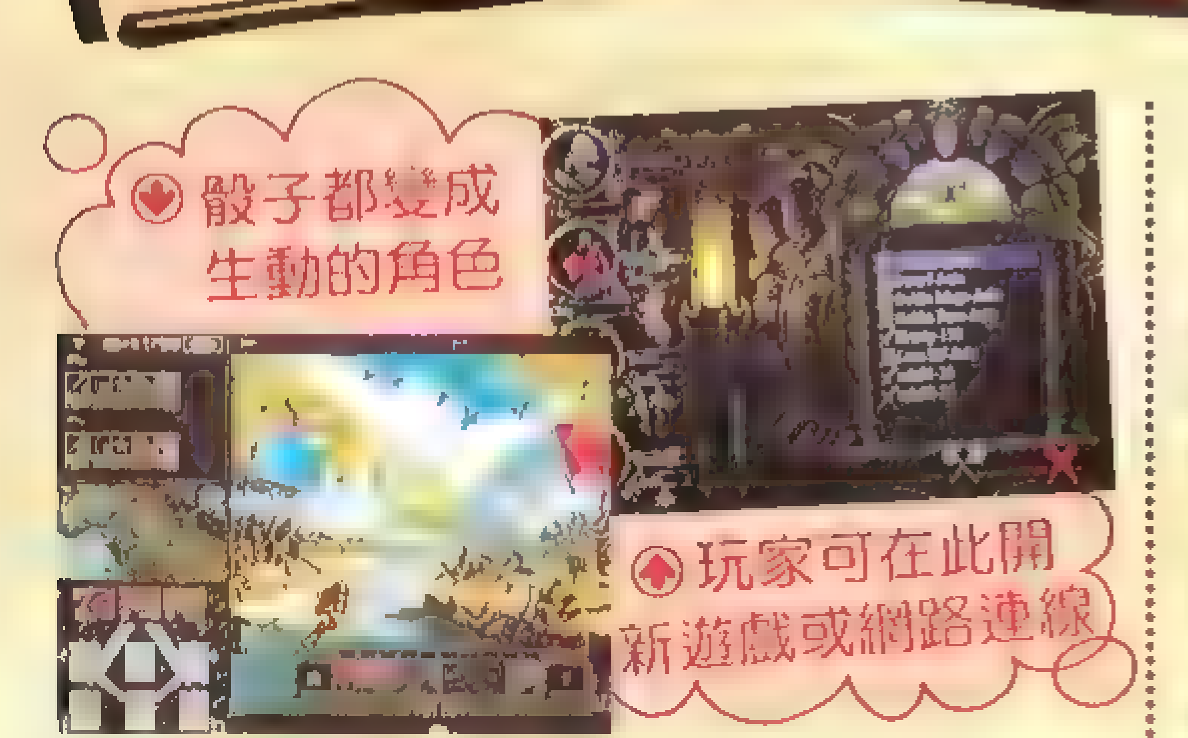
從圖片中就不難了解製作小組花費多少的心思於此 GAME 了



Dragon Dice

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟版	WIN 95	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/G/M 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Interplay	松崗	未定	





骰子都變成生動的角色

玩家可在此開新遊戲或網路連線

說 Dragon Dice 它是最受歡迎的紙上策略遊戲真是一點都不為過。這套遊戲與一般紙上遊戲不同，它不是使用卡片來玩而是骰子。在美國去年一年內TSR公司就賣掉了一千三百萬個骰子，其魅力真是不容忽視。

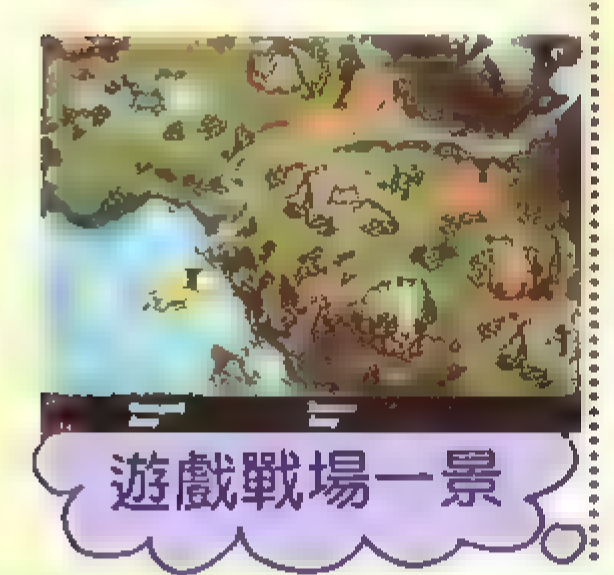
現在，TSR 授權 Interaplay 設計了這套在 Win 95 底下執行的電腦版 Dragon Dice。讓玩家們可以建立及控製自己的骰子軍隊來與不同種族的魔獸一較上下，然後占領所有的土地。就與紙上版的 Dragon Dice 一樣，每一個不同的種族都有不同的專長及力量，加上骰子本身擁有每次一擲都無法預測其結果的特性，使遊戲產生了無限多種的變化。

玩家在遊戲中所控制的軍隊全部都是骰子，但是在電腦遊戲版中所有的骰子全部都改由角色圖片來顯示。在遊戲進行時，玩家不但可以操作自己的種族，也可以想辦法取得一些屬於其他種族角色的控制權，無論是捉到的還是雇用的。接著，玩家就要將自己的軍隊分為三組，並且將它們擺在數十種不同地型中的其中三種地型。

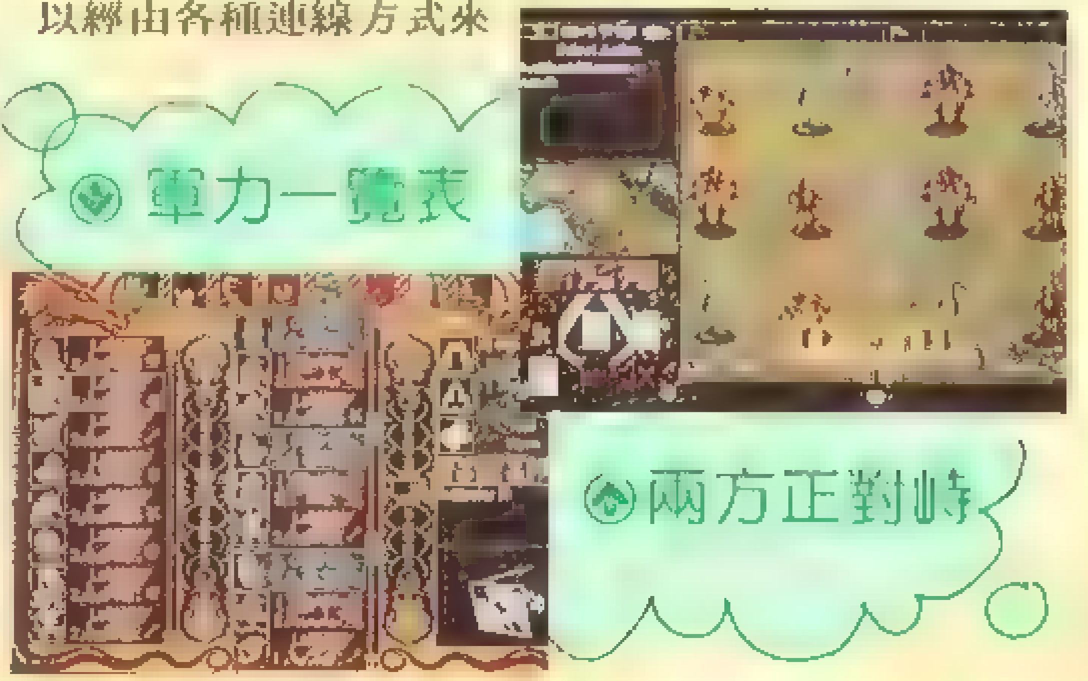
當三組小隊都就位後，遊戲就開始了。敵人可以先移動他三組小隊中的其中兩組，接著各一次的攻擊機會。接著，敵人可以將自己的小隊從地型上面移到"保留區"，或者選擇從"保留區"中移出新的部隊。在這之後，敵人的動作就告結束，輪下一位玩家做同樣的動作。遊戲就是這樣一直輪流直到有一方的兩個地型都被另一方占領，或是有一方的軍隊全滅。

遊戲中會有不同的任務，但是基本上都是依照上述的條件取勝。當然，有一些任務的取勝條件會跟基本條件有差異，但是這就要玩家們自己研究了。本遊戲支援多人連線，玩家可以經由各種連線方式來進行多人遊戲，而且遊戲最多可以四人同時進行遊戲，讓大家能夠互相對戰，看看誰是真正的戰略天才。

Dragon Dice 提供了動人的電腦動畫以及圖型、加上多采多姿的故事背景以及簡單操作的介面。遊戲中有一個教學模式，更是設計得相當仔細，一步步的領導玩家進入這個遊戲，而且還收錄了全部一百二十八個 Dragon Dice 的骰子，玩家不必自己去花一大堆錢來收集所有的骰子。最令人稱道的是，每一盒遊戲的包裝中都有一顆超級骰子，價值市價約四十五塊美金。這麼好的內容，玩家難道還能不買一套嗎？



遊戲戰場一景



軍力一覽表

兩方正對峙

格鬥殺神

OVERKILL

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	DOS/WIN'95	機種：486 DX4-100 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M/G/J
國外發行公司	**國內代理公司**	**預定發行時間**	
美商德福	立旺科技	五月十日	

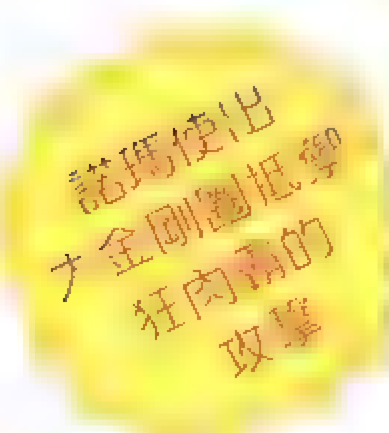
復仇的戰意，燃燒整個宇宙

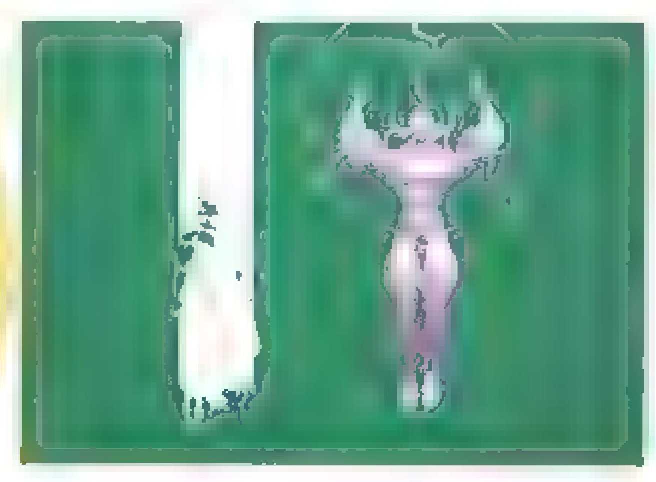


經過滅絕人寰的星際大戰後，賢明的智者「宙神」（ZUESON）在人類與巨顎族的支持下登高一呼，號召了星際間最強的八大勇士，並領導他們組成強大的星際聯合軍，歷經多年征戰，終於逐一消弭了各星球間的戰亂。

正當百廢待舉急待建立起新秩序的同時，宙神疑似遭受狙擊猝死身亡，八大勇士的結盟頓時瓦解，於是各地梟雄立即兵戎相見，戰火彷彿有死灰復燃之勢。身爲八大勇士之一的你，誓死完成宙神遺志，但是面對強大武力的各方梟雄，將有不可預期的慘烈爭鬥。

狠毒的痛楚即刻要撕裂你每一個細胞；格鬥殺神（OVERKILL），將要毀滅你的生存意志…。







個性鮮明的角色設定

凱士頓【Cax】

性別	Male
Age	31
Height	179cm
Weight	83kg

[illegible]身，武功高強。



水晶【Crystal】

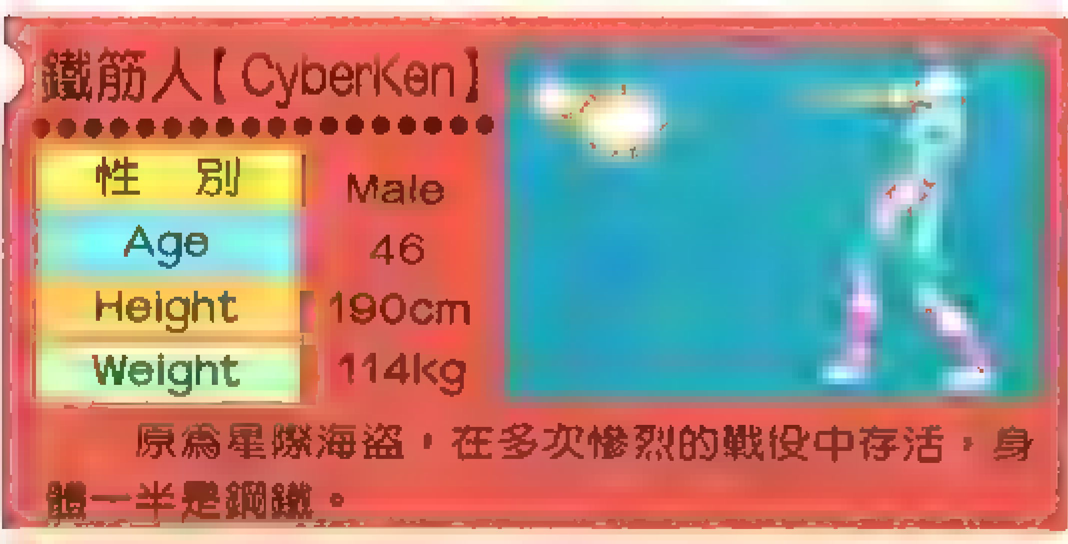
性別	Female
Age	206
Height	184cm
Weight	93kg

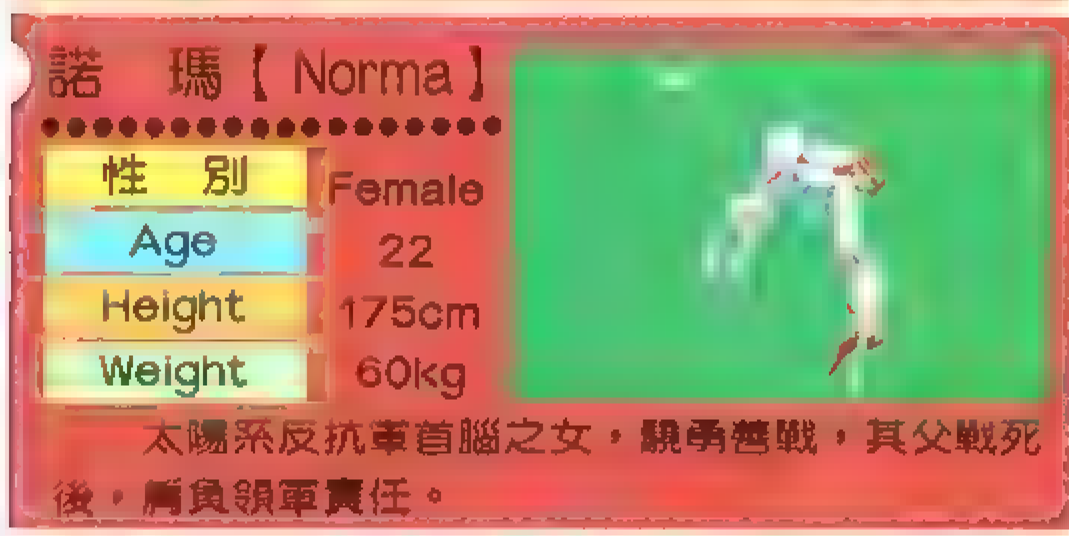
[illegible]守護女神，是神殿族生存與復興的希望。

















精緻畫面、流暢動作
PC 格鬥遊戲的究極



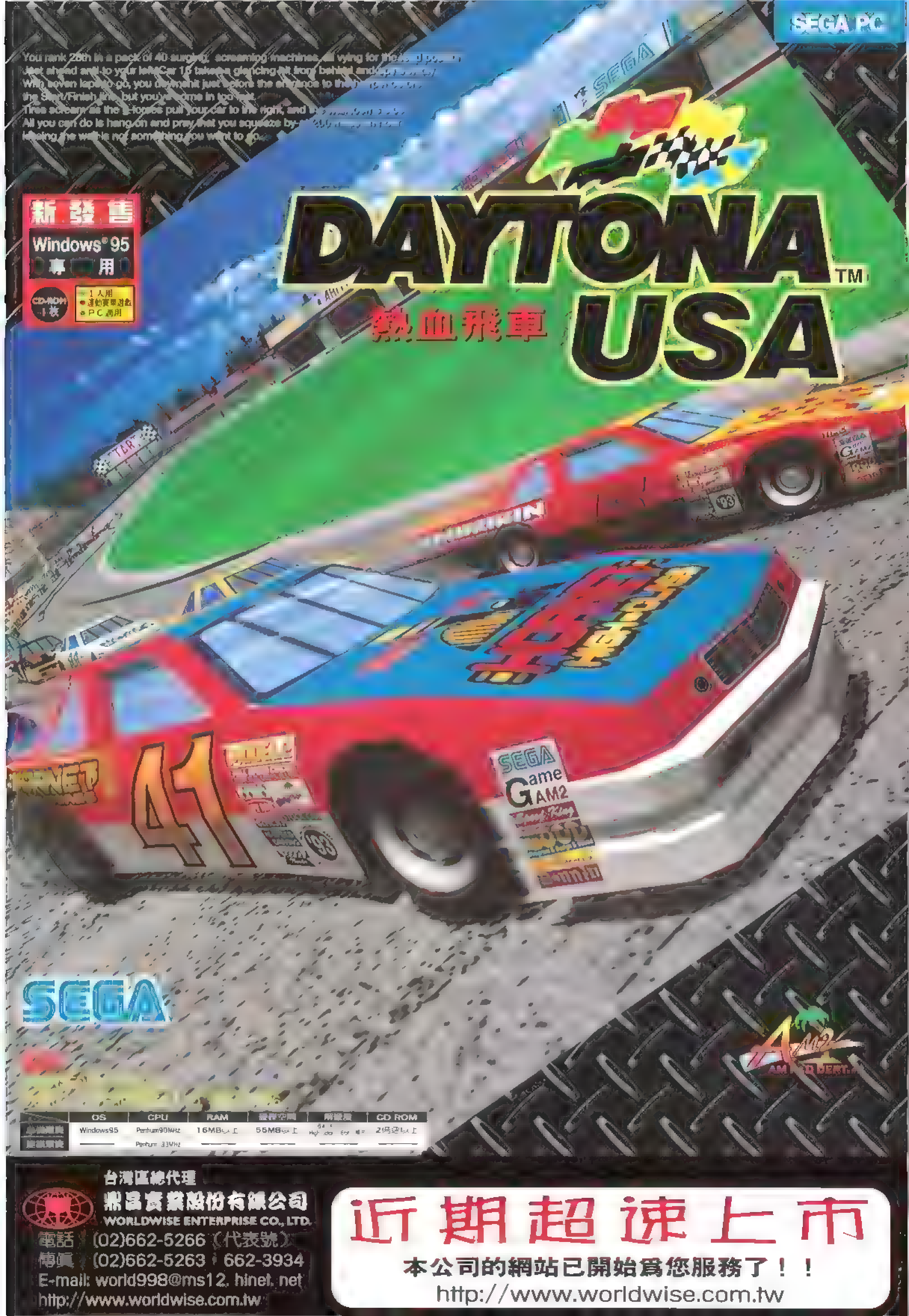
「格鬥殺神」破除了過去格鬥遊戲 320 × 200 的粗糙的低解析度，而採用 640 × 480 × 256 色的高解析度遊戲模式，特別採用大比例的人物造型，讓整個遊戲畫面看起來更加精緻舒服。如果仔細看格鬥殺神的每個場景，就可以發現背景不是呆呆的不會動，而是不斷有飛機飛來飛去，而且還是全 3D 的。雖然在那麼複雜的設計之下，但是人物的動作仍然保持十分流暢，充分發揮格鬥遊戲那種暢快淋漓的感覺。

另外，玩家只要用難度五以上，並且沒用任何的密技打過所有的角色之後，就會出現位隱藏角色。這位隱藏角色在宇宙中沒人知道他是誰，也不知道他的來歷，只知道他為戰鬥而生，他的唯一嗜好是挑戰宇宙最強者。所以玩家想要一睹這位隱藏人物的廬山真面目的話，就想辦法讓自己成為宇宙最強者吧。

「格鬥殺神」這款遊戲乍看之下，十分類似目前遊樂器上的正當紅的「格鬥天王 96」。例如人物底下的光影會隨著動作的改變而改變，每個角色的招式除了一般技之外，還有組合技。並且採取氣量表制，當每個角色的氣集滿時，還可以使出十分華麗的大絕招。當對方採取攻擊時，除了傳統的防避技之外，設計人員又加入了「閃避技」的功能，完全將在 PC 上的格鬥遊戲發揮到淋漓盡致。




SEGA PC
SEGA
VIRTUA COP
終極戰警
CITY POLICE DEPARTMENT
POLICE
Windows95專用
LICENSED BY SKC. Ltd.
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1996
中華民國地區獨家授權代理發行、生產製造
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD
電話 (02)662-5266（代表號）
傳真 (02)662-5263、662-3934
E-mail: world998@ms12.hinet.net
台灣地區北部授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷16弄2號3樓
電話(02)9172287
台灣地區中南部授權經銷
祥豪資訊股份有限公司
台中市逢甲路248號1樓
電話 (04)2519987
高雄縣鳳山市光復路二段293號1樓
電話 (07)7438937
◆著作權所有・侵權必究・警告盜版◆


SEGA PC
新發售
Windows® 95
專用
1人用
PC用
DAYTONA USA™
熱血飛車
SEGA
OS | CPU | RAM | CD ROM
Windows95 | Pentium90MHz | 16MB以上 | 55MB以上 | 2倍速以上
Pentium 133MHz
台灣區總代理
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話 (02)662-5266 (代表號)
傳真 (02)662-5263 / 662-3934
E-mail: world998@ms12.hinet.net
http://www.worldwise.com.tw
近期超速上市
本公司的網站已開始爲您服務了！！
http://www.worldwise.com.tw


Virtua Fighter PC
Windows'95專用
CD-ROM 1枚
DirectX


全新PC版
超速上市
SONIC CD
音速小子
不用加裝介面
Windows'95專用
SEGA
SONIC THE HEDGEHOG CD
© SEGA ENTERPRISES, LTD 1993, 1996


ばくばくアニマル
BAKU BAKU Animal
不用加裝介面
Windows'95專用
CD-ROM 1枚
SEGA
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996

敖幼祥漫畫原著改編，準備笑破你的肚皮！

遊戲網羅漫畫中最著名的場景，如烏龍院、惡魔嶺、野狗山寨、石頭城、禿禿山、鐵鎚島等。

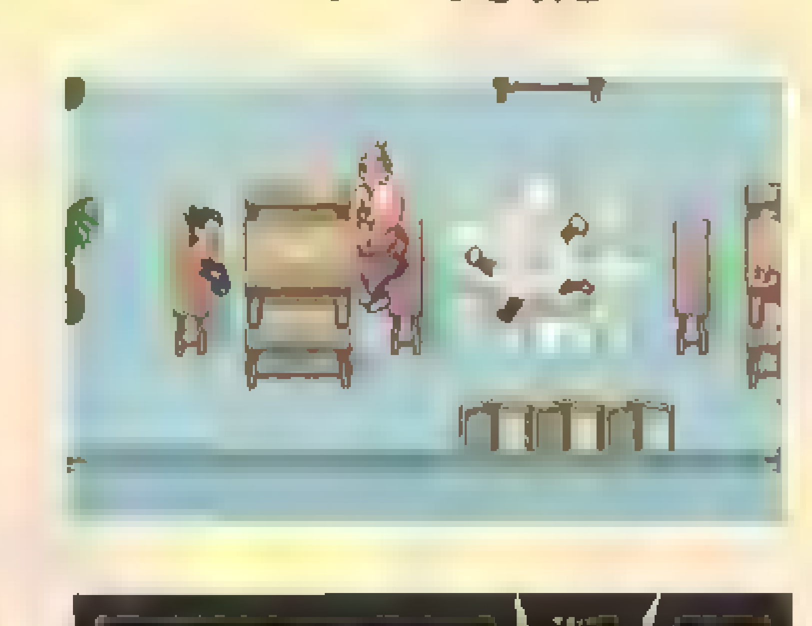
攻擊分為一般攻擊、特殊攻擊，特殊攻擊會消耗精力值，但威力比較猛喔。

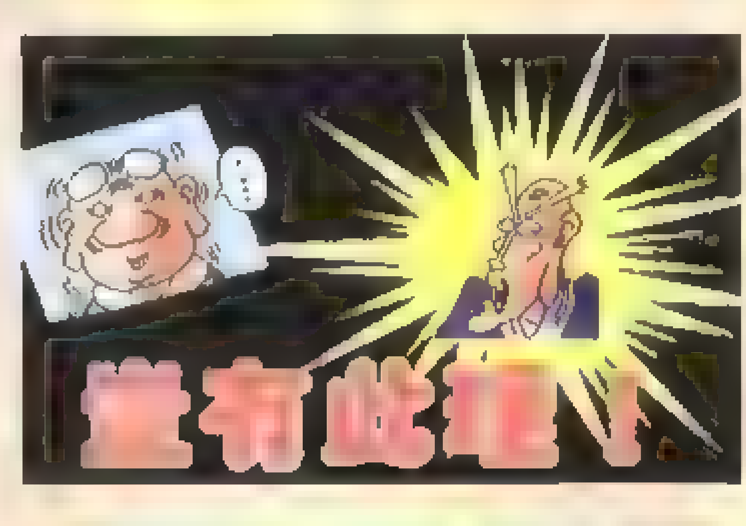
攻擊招式分為徒手、兵器、暗器三種。每種招式都有異想天開、又貼切得令人拍案叫絕的名稱，像蔡捕頭的神捕三刀；大師兄的混天劍法；小師弟的七絕腳；天山神尼的絕命三拂等。

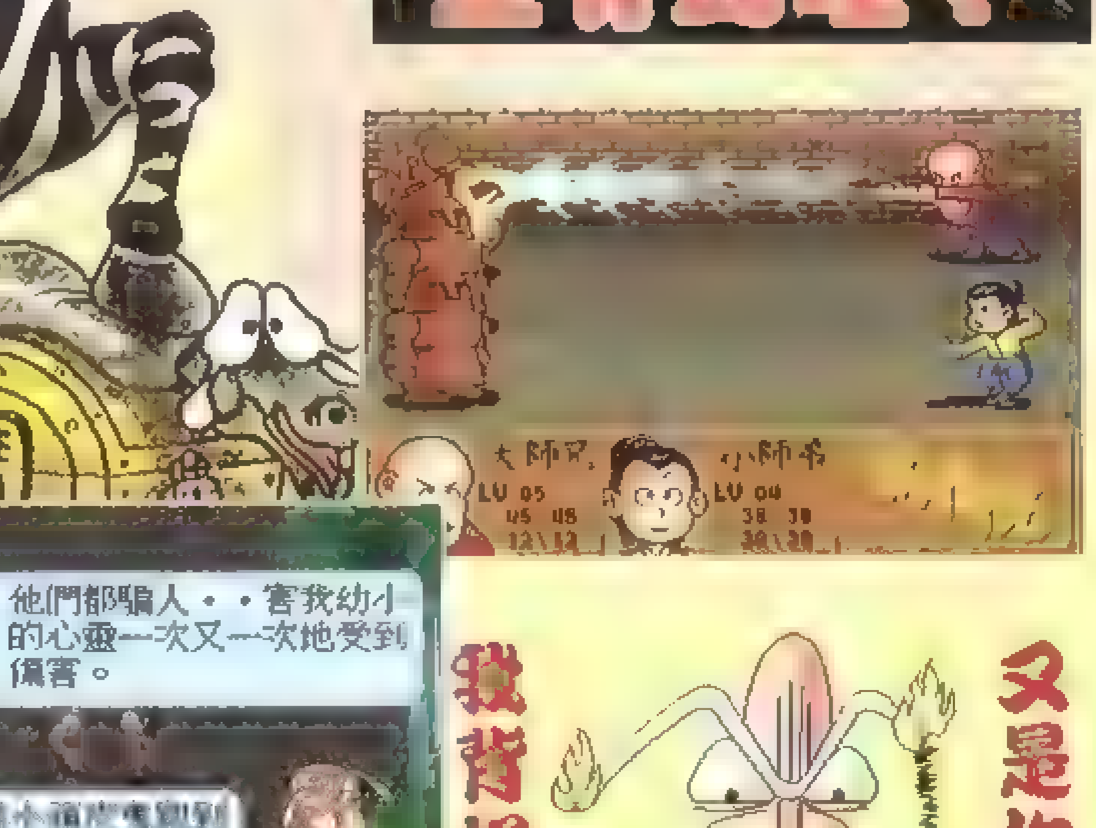
漫畫中的人物完全爆笑登場，天山雙瞪、長眉師父、二師父、阿叮、阿噹、蔡捕頭等，人物臉部的表情會隨著劇情的演變而千變萬化。

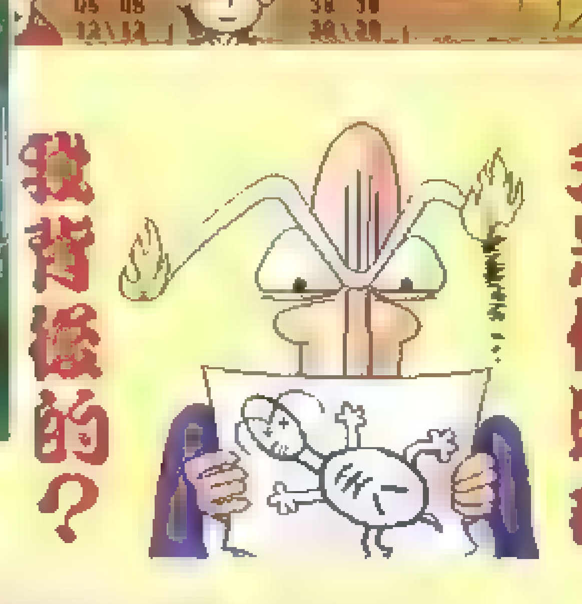
編入烏龍院最精彩的劇情橋段，搞笑一流，讓你忍俊不住。

遊戲中以許多的小動畫來表現人物的各種誇張動作，保証令你為之捧腹絕倒！









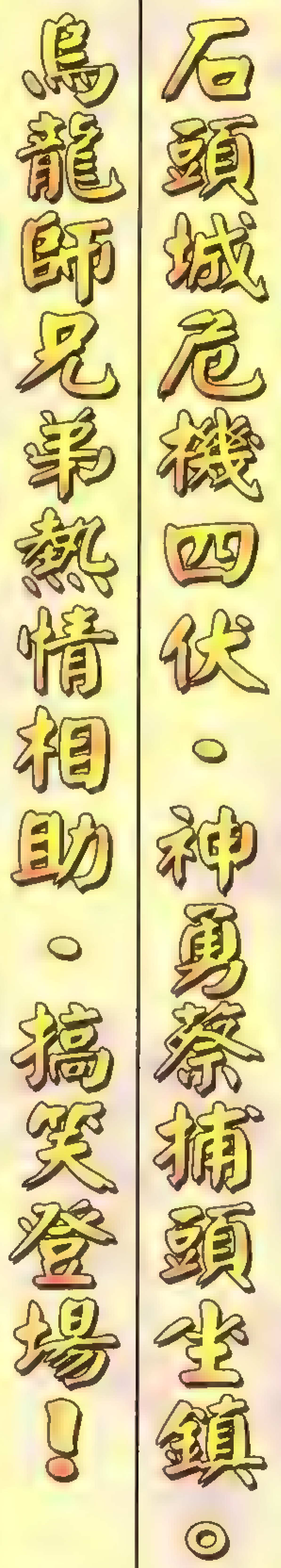




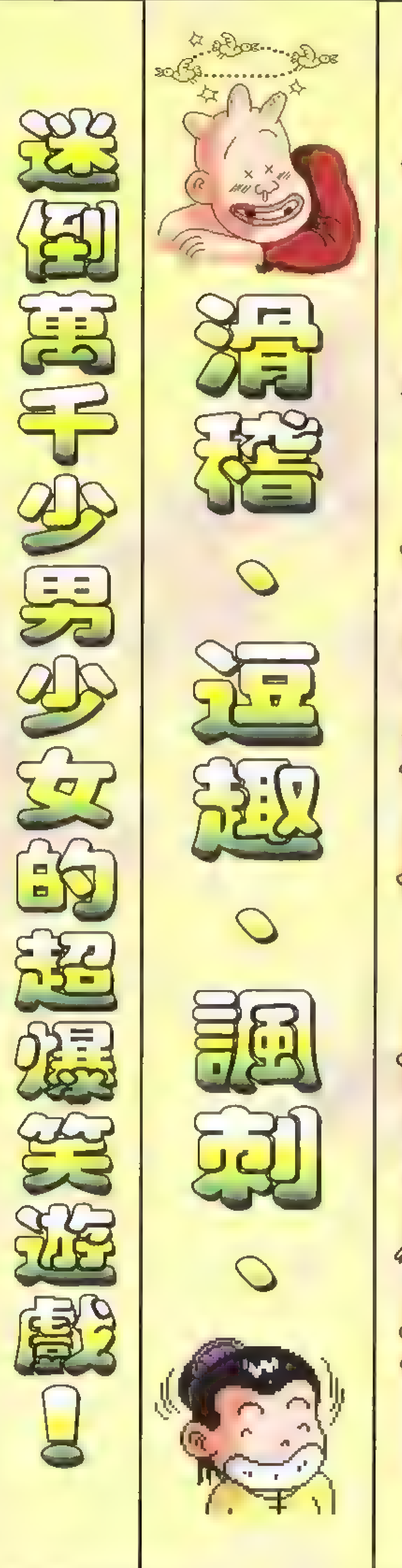
又是你貼在我背後的？



烏龍院
SHIT
冠科技股份有限公司



石頭城危機四伏、神勇蔡捕頭坐鎮。
烏龍師兄弟熱情相助、搞笑登場！



滑稽、逗趣、諷刺、
迷倒萬千少男少女的超爆笑遊戲！

創造遊戲美麗新世界

發燒熱賣



第一套PC排球遊戲

歷史戰略ＲＰＧ

排球原人
類　型：[illegible]運動
六支可愛爆笑的隊伍陪您打排球
多種不同玩法
讓您歡樂無窮

天才寶寶大挑戰
類型：益智問答
6000題的完全挑戰
天文、地理、科學、常識....
各式各樣難題等您來挑戰



刺激.震撼.高挑戰的射擊遊戲

格鬥悍將
類型：動作格鬥
最悍的格鬥極品
激爆您的每一寸神經
讓您一嘗在家玩大型電玩的滋味

類型：鋼球遊戲
打倒敵人救出熊貓
最簡單的規則
最歡樂的遊戲



最熱門的益智問答遊戲

精彩非凡



最簡單的規則,最歡樂的遊戲

誠徵業務人員---請洽業務部李經理
全省經銷商\電腦門市\書局\漫畫屋\工作室

熊貓軟體股份有限公司
PANDA ENTERTAINMENT TECHNOLOGY CO ,LTD
台北縣中和市宜安路77號2樓、TEL:886-2-9485120\FAX:886-2-9484820\BBS:886-2-9446123
高雄熊貓、TEL:886-7 7495755\FAX:886 7 7498215　洽曾小姐　、郵政劃撥帳號:17563218

創造遊戲美麗新世界

歡樂鉅獻

SPEED HASTE

最具刺激感的賽車遊戲

飆風大賽車
類　型：賽車運動
F1賽車、房車供您選擇
多種玩法不同路線
操作性最佳，刺激感最優的賽車



歷史戰略RPG

西楚霸王　項羽
類型：角色扮演
力拔山兮氣蓋世，孰可取代之
戰略式的中國歷史角色扮演遊戲
項羽一生事蹟完整重現

刺激.震撼.高挑戰的射擊遊戲

網球
類型　網球運動
PC上第一套VR網球遊戲
多種對戰模式供玩家選擇
讓您躍上世界網壇稱霸大滿貫



非洲探險2
類型：益智棋盤
可連線的大富翁式遊戲
集合大富翁和尋寶模式
雙效合一讓您歡樂加倍

集合大富翁與探險二合一



PC史上第一套VR網球遊戲



誠徵業務人員---請洽業務部李經理
全省經銷商\電腦門市\書局\漫畫屋\工作室

熊貓軟體股份有限公司
PANDA ENTERTAINMENT TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北縣中和市宜安路77號2樓 TEL:886 2 9485120\FAX:886-2-9484820\BBS.886-2-9446123
高雄熊貓\TEL:886 7 7495755\FAX:886-7-7498215 洽曾小姐 \郵政劃撥帳號.17563218

好漢相交，全憑義氣，濟弱扶傾，英雄所為

再造歷史新動作







看楊志的寶刀顯威風



面對一再陷害自己的好友，林沖又該如何



精彩的3D片頭動畫



林沖、魯智深、楊志，三人勇闖滄州界

非常動作

動作遊戲革命鉅作

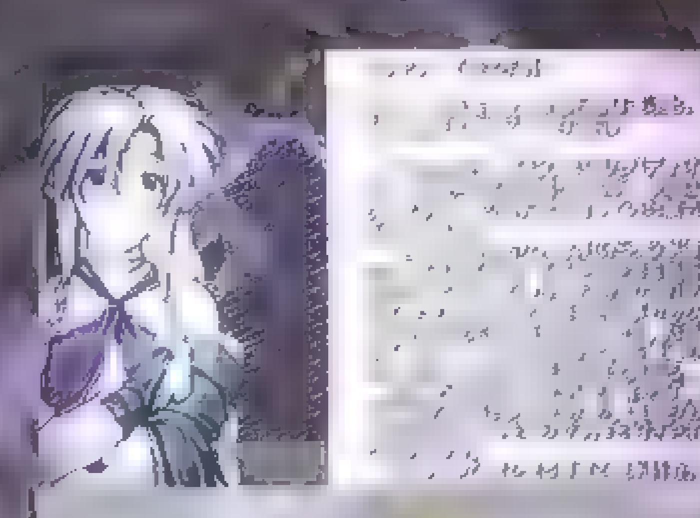
特色

- 320x200,640x480 高低解析度自由調整
- 突破限制，可三人同時進行遊戲
- 令人驚異的畫面構成，寫實精緻
- 完整過場訊息交待，恩怨情仇了然於心
- 加入升級效果，讓必殺技更具威力
- 橫向捲軸效果多，可左右來回場景中



誠徵業務人員---請洽業務部李經理

熊貓軟體股份有限公司
PANDA ENTERTAINMENT TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北縣中和市宜安路77號2樓 TEL:886-2-9485120、FAX:886-2-9484820、BBS.886-2-9446123
高雄熊貓\TEL:886 7 7495755\FAX:886 7 7498215 洽曾小姐\郵政劃撥帳號:17563218



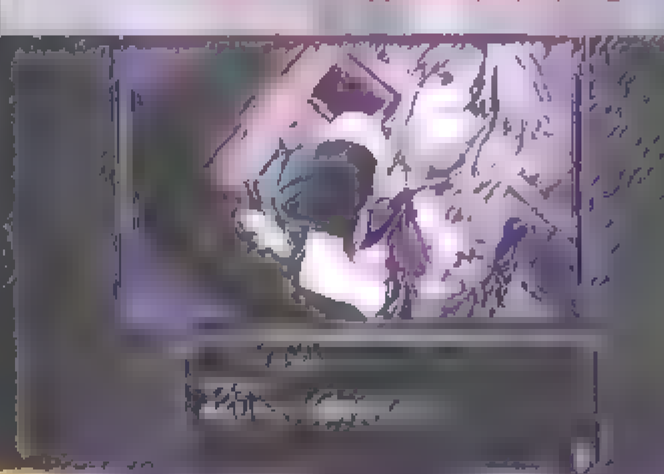






神聖曆3095年…
獸鄉風雲再起
菲娜國王阿爾迪斯下令屠殺人，
「那些下等的獸人不配生存在這塊土
地上，一律格殺無赦！」

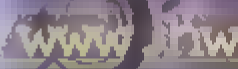




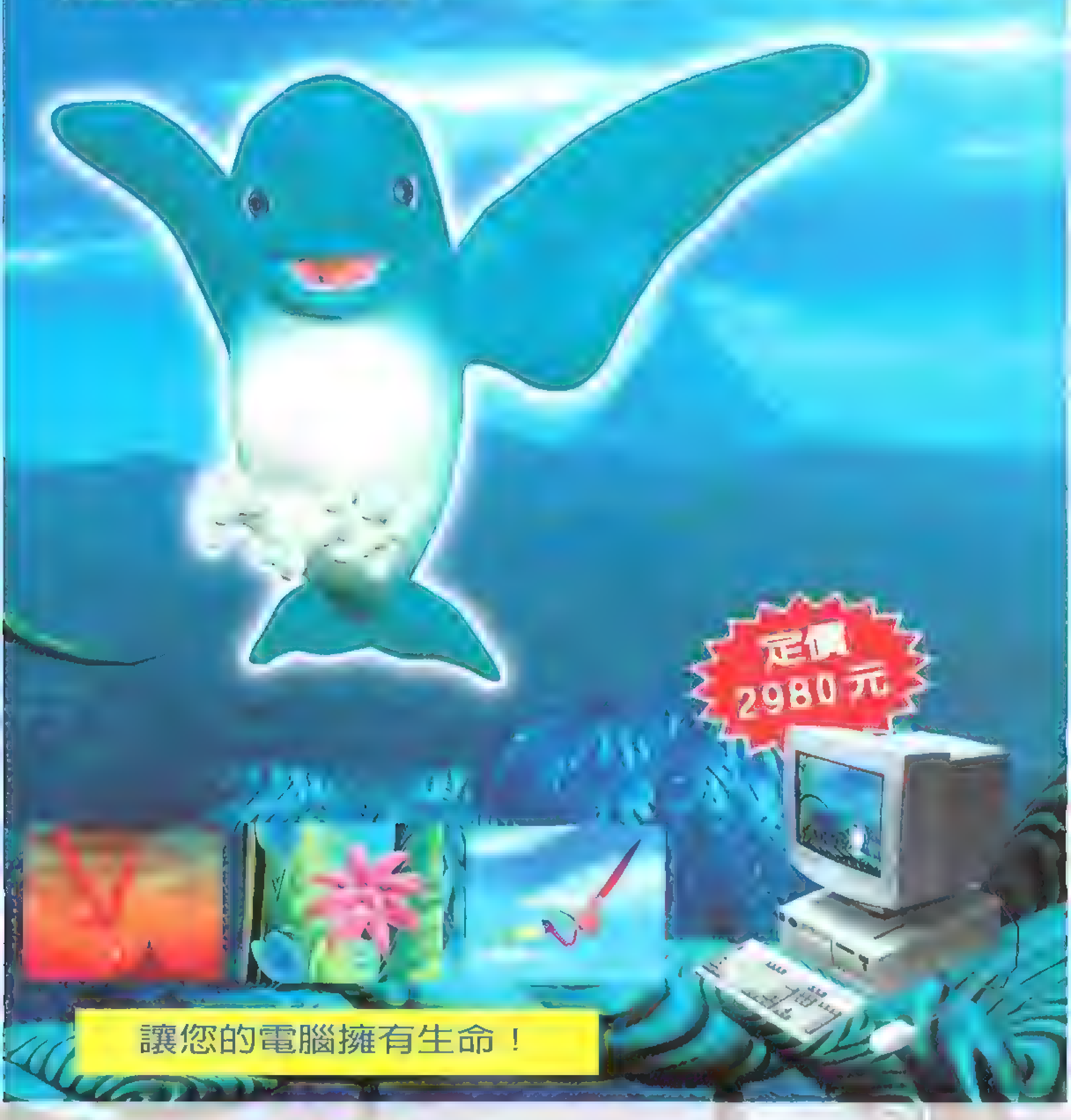
East-Guardian 2
獸鄉之守護者
～黃泉的封印～







TEO
另一個地球
Window 95



特別推薦：http：//www.hwaei.com.tw
http：//www.teo-world.com

日本富士通進軍 PC-GAME 的絕讚代表作

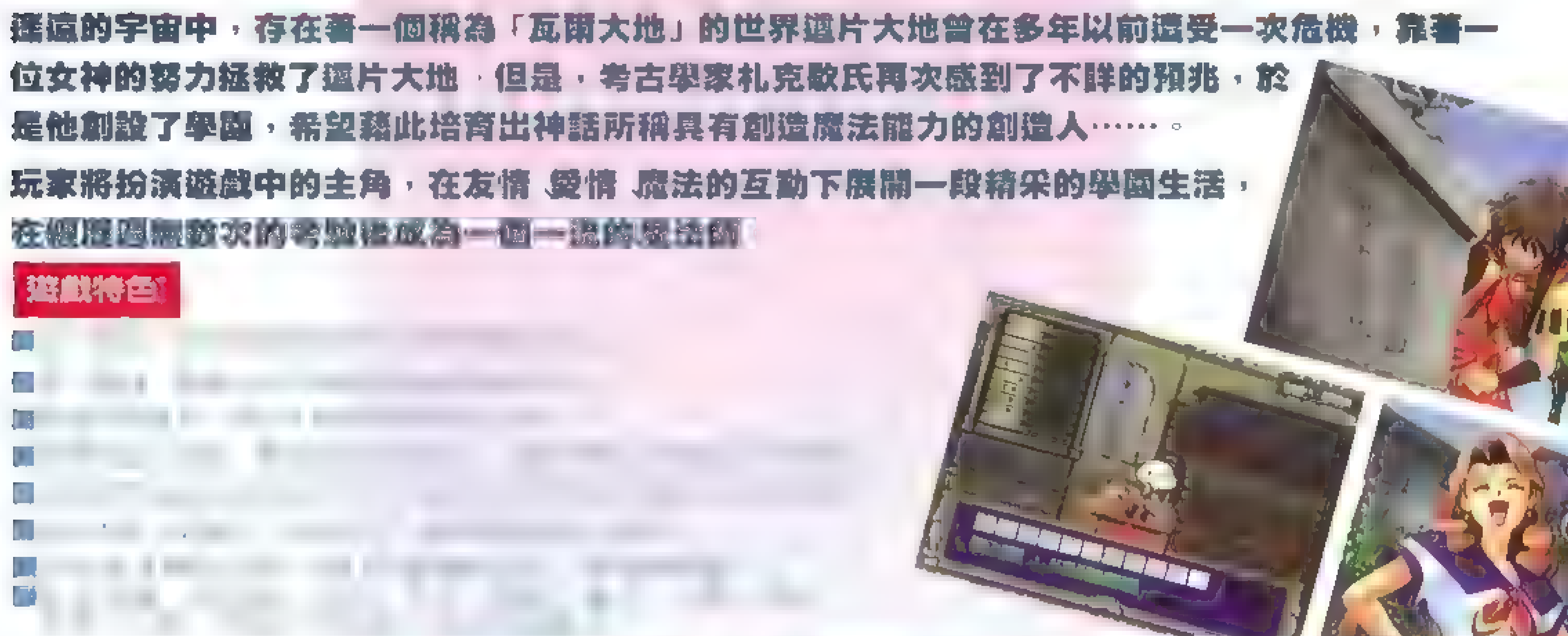
蟬聯日本 LOGIN 雜誌排行榜數週冠軍

限量 5000 套附贈精美畫冊及螢幕保護程式

遙遠的宇宙中，存在著一個稱為「瓦爾大地」的世界這片大地曾在多年以前遭受一次危機，靠著一位女神的努力拯救了這片大地，但是，考古學家札克敏氏再次感到了不詳的預兆，於是他創設了學園，希望藉此培育出神話所稱具有創造魔法能力的創造人……。

玩家將扮演遊戲中的主角，在友情 愛情 魔法的互動下展開一段精采的學園生活，

遊戲特色



FUJITSU

華義國際 HWAEI INTERNATIONAL

北區：北市吉林路 144 巷 11 號 TEL (02)581-2672 FAX (02)581 2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路 65 號 TEL (04)338-0287 FAX (04)338-0285
南區：高雄市新莊仔路 604 巷 3 號 TEL (07)348-7350 FAX (07)348-7351

特別推薦：http//www.hwaei.com.tw

香港銷售代理 安信電腦公司 TEL： 2361 8011 FAX：2304 3199


Eberouge
戀愛物語
絕對超越美少女夢工廠及
同級生的養成遊戲代表作！



光譜資訊策略養成新鉅作









金庸群俠傳
1996年年度最佳角色扮演遊戲
呈現自由度最高、任務最豐富的角色扮演味道
御覽金庸筆下最幻妙的場景及風靡一時的人物
本遊戲榮獲『新遊戲時代』雜誌年度
最佳角色扮演遊戲獎
作者


最佳角色扮演
遊戲獎
本遊戲榮獲年度



面對戰局紛亂的三國，
曹操、劉備和孫權這三名奇男子，
會如何展開他們吞吐天地的雄心壯志呢？
最能充份掌握三國亂世史的頂尖代表作！

水龍計。

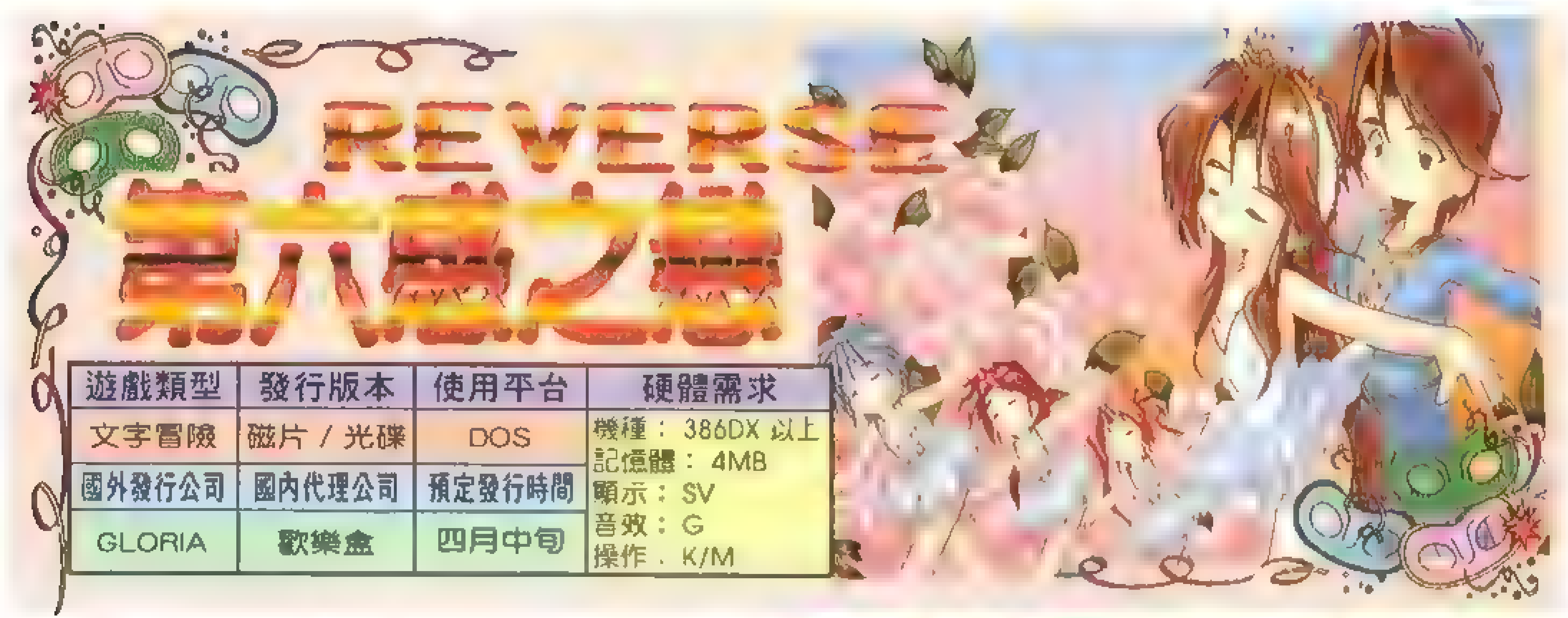
風疾陣。



軟體世界
智冠科技股份有限公司


可選擇曹操、劉備或孫權為主角，共有約100關，讓你透過不同的劇情推演，深入體驗魏、蜀、吳三國的興衰推演。
戰鬥畫面採全畫面多層捲動的方式，人敵我雙方的擋、刺、劈砍等動作盡入眼底，每個人物還有各種不同的必殺絕招喔！
人物的造型會隨裝備武器的不同而清晰的顯示，完全不需花時間查閱。
「游標指令」的操作方式，一隻滑鼠走天下。
不再是己方的孤軍奮戰，再和盟友共同對抗敵人。
各式各樣的機關、陷阱以及八陣石陣、絕地陣、滾木陣等各種特殊的陣法，考驗玩家的智慧。
將戰場由陸上延伸到江上，由城外打到城內，最後直搗入宮殿內。
武器種類分為八種：槍、斧、棒、戟、刀、劍、弓、錘，且每種又分為五個等級。
重武器共有五種，坐騎的種類則多達到廿種以上。
多達二十四種的特殊玉石，幫助你渡過難關。
有水、火、木、石、風、雷二十多種的攻擊計謀，還有一般計、強化計和特殊計，幫助你殺敵。
十五種攻擊的陣形和八種防禦的陣形。
強龍傷絕技。
八卦陣。
強殺斬絕技。
棄劍削絕技。
龍芒裂絕技。
豪勇計。



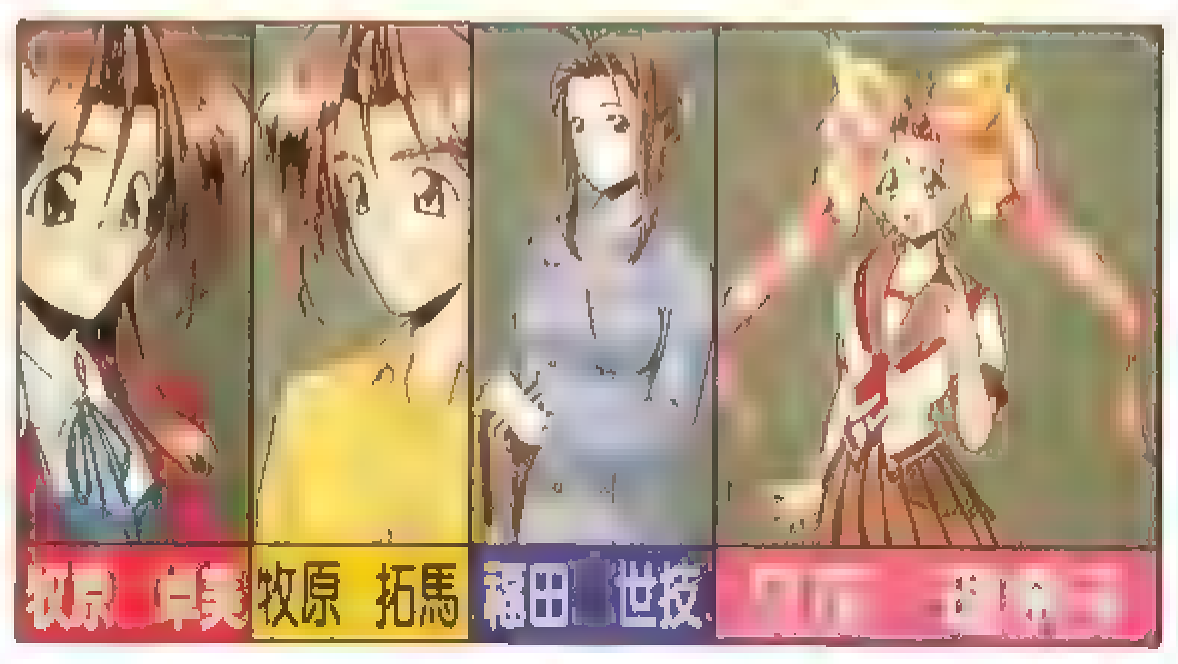


REVERSE 第六感之戀

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
文字冒險	磁片／光碟	DOS	機種：386DX 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：G 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
GLORIA	歡樂盒	四月中旬	

在台灣的遊戲市場中，日文改版的文字冒險遊戲一直有相當程度的佔有率；而玩家的品味與要求也隨著正式翻譯授權的遊戲不斷在成長。因此，若不是在製作上有一定水準的改版遊戲，在現今的市場上，便很難得到玩家殷切的青睞。

這一次要為各位介紹的是一部劇情內容頗為獨持的文字冒險遊戲－第六感之戀。這是由日本Gloria株式會社所開發製作的 18 禁作品，喜愛這類型遊戲的玩家切莫錯過這款遊戲的動向。



以意外為開始，令人意外的開始

遊戲的開始有點奇怪。主角卓美與拓馬是同年同月同日生的異性雙胞胎姊弟，雖彼此的個性截然不同，但是感情自是不在話下；十二歲那一年，由於一場突來的車禍，將姐弟倆的命運緊緊纏繞在一起。

弟弟拓馬由於傷重，性命危急，終至不可挽回的局面，姊姊卓美在痛極傷悲之餘，卻意外的與拓馬的靈魂在生死關頭上相遇；於是，神奇的事發生了。也許是因為拓馬是死於非命，靈魂徘徊在生死交界的兩難地帶；這時候，卓美以自己的身體接納了拓馬的靈魂。從此，姐弟兩個共用卓美原本的身體，也因此，卓美與拓馬同時擁有人與鬼的特異能力；故事就在這樣的背景下展開…

偶像紅星也是有心事的

到武史手中的女人大概都沒好下場

多年以後，卓美一償所願的取得教師資格，並由於教師工作來到聲名顯著的東朋學園。

初次來到東朋學園，卓美便對整個學校的怪異氣氛感到好奇，於是故事就在一個沒事就往游泳池跑的校長、一臉邪惡的教務主任、風韻嬌媚的女教師、行為怪異的女學生、才學皆備的超級校花及含冤未平的憂傷冤魂間不斷糾繞，再加上一個多重靈魂的主角串連全場；故事的撲朔迷離大概就不難想像了。

整個遊戲是標準的文字冒險遊戲，玩家必須作一些足以影響劇情走向的決定，不過還好，遊戲多線式的設計並沒有太過複雜，因此對於較沒有太多時間可玩遊戲的玩家而言，「第六感之戀」應該會相當適合的。

由於遊戲的內容是 18 禁，故事的主體除了情色慾望上的描述外，「兩個主角」間的對手戲應該是本遊戲最成功的演出；兩個不同個性間的來回對話、性別差異的觀感衝突，將遊戲劇本的特色發揮得相當引人入勝；其次，搞笑的噱頭、不失大雅的成人玩笑與令人會心的黑色幽默，則是演活整個劇本與人物的重要關鍵。

龍霸天下

新型態的另類中國戰略遊戲





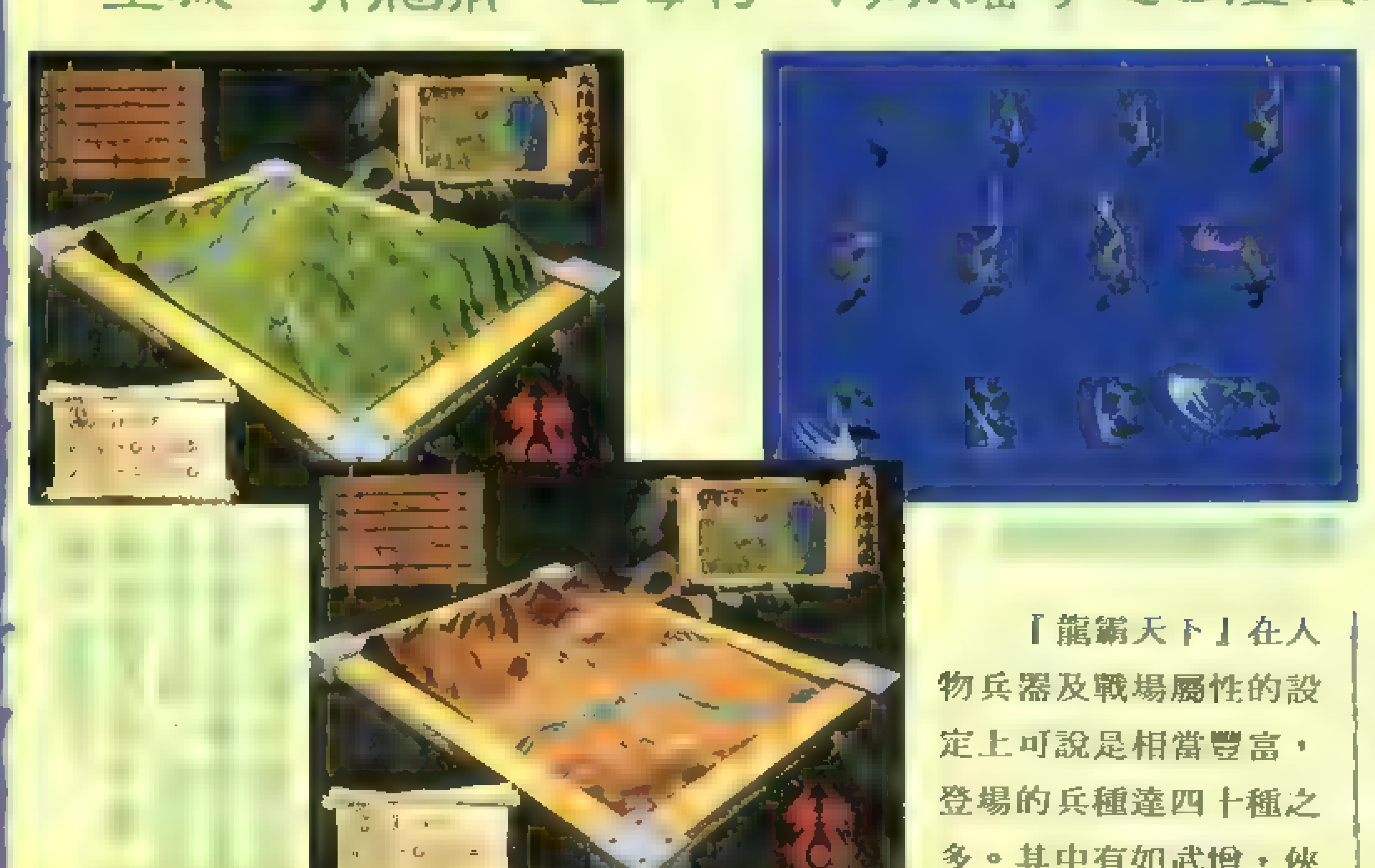
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略＋SLG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SVGA 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
KIWI 小組	智冠科技	7 月中旬	



重現武俠世界的豐富設定

俠客、道士、忍者，火槍、大砲等數十種獨特兵種登場

皇城、青龍關、百毒村、海狼窟等近百座城池任您攻略



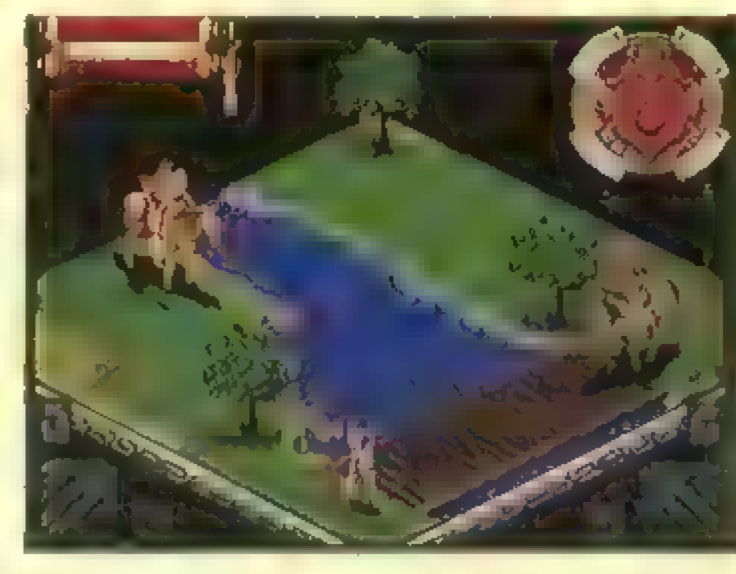
『龍霸天下』在人物兵器及戰場屬性的設定上可說是相當豐富，登場的兵種達四十種之多。其中有如武僧，俠客，鏢車等道地的中國貨，也有如忍者，大砲，火槍兵等的『舶來品』。對喜歡 SLG 玩家來說，此遊戲可說是提供了一個豐富的武俠世界。此外，由於遊戲採三國式的攻略方式，所以亦設定有近百座的城池以供玩家攻略，且幾乎每座城都有其不同的特性與駐軍屬性。當然，各城池的攻略法也就不盡相同了。

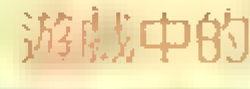
正義不再是唯一的路，正道邪道將任您決定

是劫官庫鏢車濟貧，或是搶奪村莊燒殺擄掠呢？是英雄或是梟雄，就看玩家您如何走下去了

在『龍霸天下』中，佔領城池不再是唯一的收入來源（不過還算是最主要的）。你不僅可以去打劫官方的運鏢鏢車，也可以到去鄉下去燒殺擄掠一番。不過，要劫鏢車得先打贏守鏢車的官兵（不好惹的喔），要擄掠得要真的『燒』，『殺』一番。

在這裡先提醒您一下，在『龍霸天下』中可是有不少『正道人士』，如果您殺了太多無辜貧民的話，他們可是會登門『拜訪』喔。

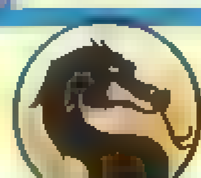



遊戲中的



[illegible]！

一款絕對讓你驚豔的3D-SLG 大作



不論人物、場景、地圖，都以3D系統製作，動畫圖數高達一萬餘張！

這便是『龍霸天下』最足以傲人的地方，不僅所有的人物造型都是 3D 架構，連地圖及場景都是 3D 產生的。

由於所有的人物造型都是以 3D 程式架構模組，計算完成後再以人工修飾而成。所以，在『龍霸天下』中你可以看到登場人物無以倫比的細膩動作。不論是攻擊，移動，施法或是挨打，每組動作皆平均有二十張以上的動畫量（所以囉，動畫總數會一萬餘張絕對不是隨便灌水的）。而且，除了人物外，在戰場上出現的東西如樹木，石塊，小井，石版等，亦全部都是以 3D 產生的。



未經修飾的人物及地圖 3D 原始架構圖

不僅如此，在『龍霸天下』中連大地圖畫面中的地型都是以 3D 產生的，高山，河流，沙漠，海洋等。著實可說是國內自製遊戲的一大突破了。

『龍霸天下』是國內戰略遊戲老手劉昭毅帶領 KIWI 小組花了年餘時間企畫設計而成，據劉昭毅表示，目前『龍霸天下』的製作進度已經接近測試階段，相信應該可以很快讓玩家接觸到該款遊戲。至於該遊戲的評價如何，那就要看各位玩家的斷定了。





細緻精美的 3D 圖形，突顯出製作小組用心的程度

聖域爭輝

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG	光碟	DOS/WIN95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S/CD 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
大宇	大宇	6 月	

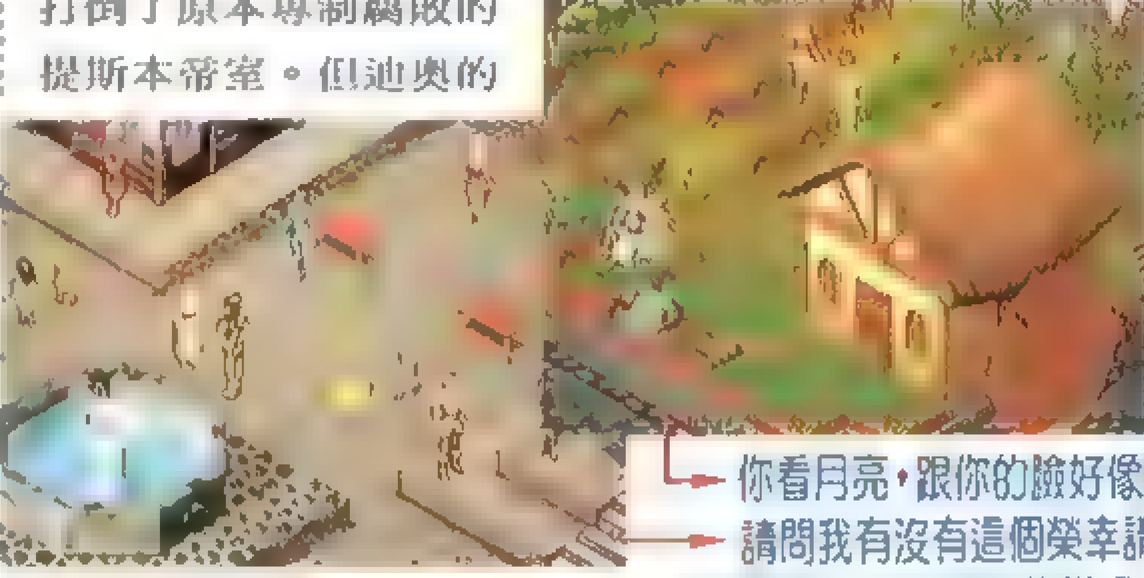


在克爾威王國「阿尼雅」村有一個淒美的傳說：「每當這個美麗的國家遭別危難，受到外侮侵略時，克爾威守護神「狼王」將會出現，並以神聖不可測的力量，來拯救這個國家。」

震撼人心的劇情

漫天的烽火吞噬整個村莊，屍橫徧野，哀號哭鬧的景象如同煉獄般，刀劍聲與嘶喊聲交雜劃破了長空。『狼王』的傳說早已蕩然無存，無語問天，死者何辜，生者何堪？

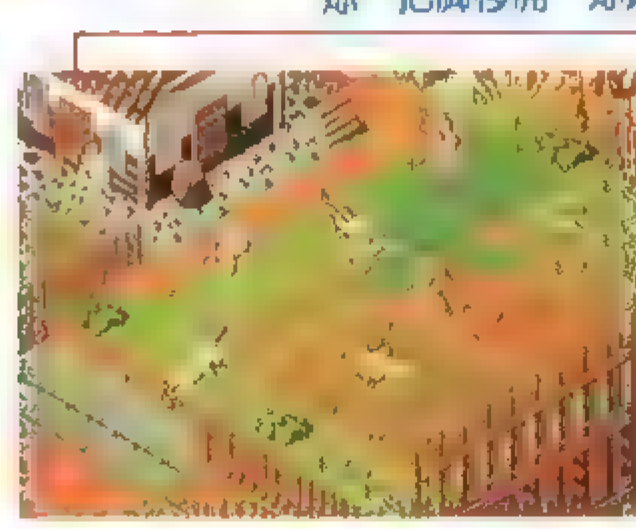
戰火襲捲了全國各地，沒多久克爾威王國就被鄰國提斯本以武力佔領。新竄起的提斯本王國，有個年輕的領袖－迪奧，他曾遭受貪官污吏的迫害，換來了長達五年的牢獄之災，但也因此在牢中結識了提斯本的反抗軍頭子，不僅蒙他收爲義子，還學到了一身的本領，所以在多年之後起義，迪奧便憑著自身無法抵擋的魅力與能力，號召衆人打倒了原本專制腐敗的提斯本帝室。但迪奧的左右手哈格爾卻利用迪奧所賦與的權力，到處南征北伐，只爲了滿足自己一統天下的野心，這也就造成了無法消弭的傷口，那就是戰爭所引起的殺伐…



你看月亮，跟你的臉好像喔

請問我有沒有這個榮幸請

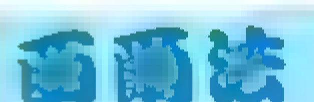
妳…把腳移開，妳踩到我的腳了！



年獸來了，快裝死

艾雷克

個性開朗活潑，性情溫柔善體人意，但有些感情用事。喜好繪畫、音樂方面與藝術有關的活動。好惡分明，極重感情，在戰爭中目睹家鄉被滅，親友被殺卻無力搭救，誓言復仇。他將面對友情、愛情與正義之間的抉擇，這是迫使他成長的一大考驗。



西爾法

天蠍座，個性沉穩內斂，行事獨斷獨行，與艾雷克和凱莉是好友。在提斯本的侵略戰中，三個好友立下重誓，一定要爲死者討回公道，並重建美麗家園。但在戰爭中，復仇的熱血及殺伐的殘酷，慢慢使他失去本性…

迪奧

在獄中結識提斯本叛軍首領雷伯爾，學習他的勇氣與智慧，並找到四賢者傳人之一，獲推爲提斯本軍的新領導者。在侵略克爾威一役勝利後，使得有野心的哈格爾利用其權力發號施令，以致造成更多的流血與衝突，在克爾威不斷上演。

另一方面，克爾威大王子「班」與王室一干精英份子逃出，得到擁有強大本領的女魔導士「瑪雅」相助，召集天下志士，組成一個以『狼』爲旗幟的特殊部隊，對抗野心勃勃的提斯本帝國政權。

隨著『狼』部隊中義士一個又一個的加入，與提斯本軍的對抗也一次比一次激烈，『狼』部隊裡的義士們受到了嚴酷考驗，究竟會是滿腔復仇熱血抹殺了情同手足的友誼，還是患難之情戰勝烽火的殘酷，還是殺伐讓所有人喪失了人性，淪入萬劫不復之地？

以上是『聖域爭輝』的劇情簡要，這是一款大宇資訊所製作的新型態戰略，融合了角色扮演要素，因此故事佔有相當重要的地位。，遊戲中的人物在戰爭無情摧殘之下，面臨到生離死別，友情與親情的抉擇，正義與復仇的兩難…他們如何克服一切，如何創造契機，這就要看製作小組怎麼去設定此一群角色的個性、行爲，甚至小時候的生活背景；可別小覷了這部份，這些全都會影響整個遊戲未來的進行路線。現在我們就來看看裡頭的主要角色吧！

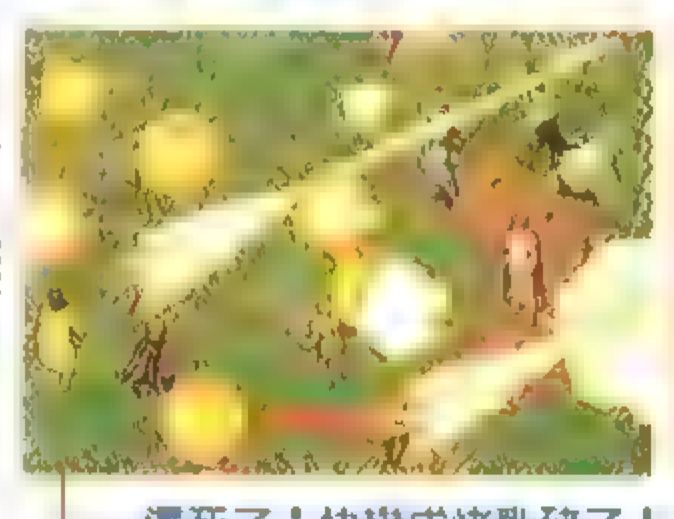

還動！站好還動！

瑪雅

傳說中四賢者傳人之一，擁有過人的智慧與神術，個性柔順、成熟但太過仁慈，對戰經驗不足，是她的致命傷。與亡國的克爾威大王子－班是一對神仙美眷。


喂！別亂放鞭炮


你、你、你到底對她做了什麼？


燙死了！快變成烤亂豬了！


那裡冒出的石頭怪，快被砸死了

凱莉

個性活潑開朗，愛幻想且富少女浪漫情懷。當她發現敵軍摧毀她從小生長的村莊時，悲憤的情緒使她與好友三人一同立下復仇的毒誓。

四賢者傳人之一，原本不欲協助迪奧，但在金錢的利誘下加入提斯本軍，成爲參謀。之後發現其個性暴躁易怒，剛愎自用且極爲殘酷，是引領提斯本軍走向暴政的罪魁禍首。

班

克爾威帝國王儲，有一份獨特的貴族氣質。在克爾威王國被滅後，他和一干親信被魔導士瑪雅所救，合組「狼」部隊共謀復國大計。對瑪雅有一份特殊的情愫，在無數的戰役中患難與共，而產生感情。

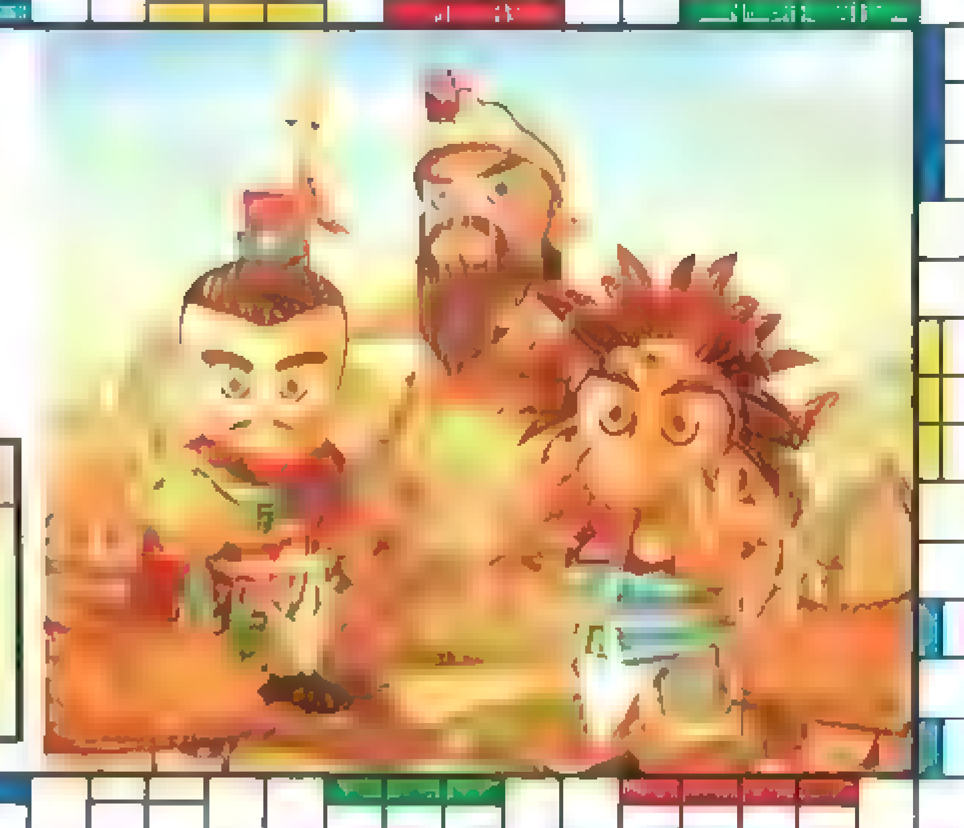
充滿魅力的遊戲

除了豐富的劇情外，精美細膩的斜向45度視角畫面，活靈活現的角色設定，以及震憾人心的魔法效果，更是令人激賞。如果喜歡戰略 RPG 的玩家，這是一款您絕不能錯過的遊戲！

有我就搞定了！



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智棋盤	磁片／光碟	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S/G 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
光譜	光譜	三月底	



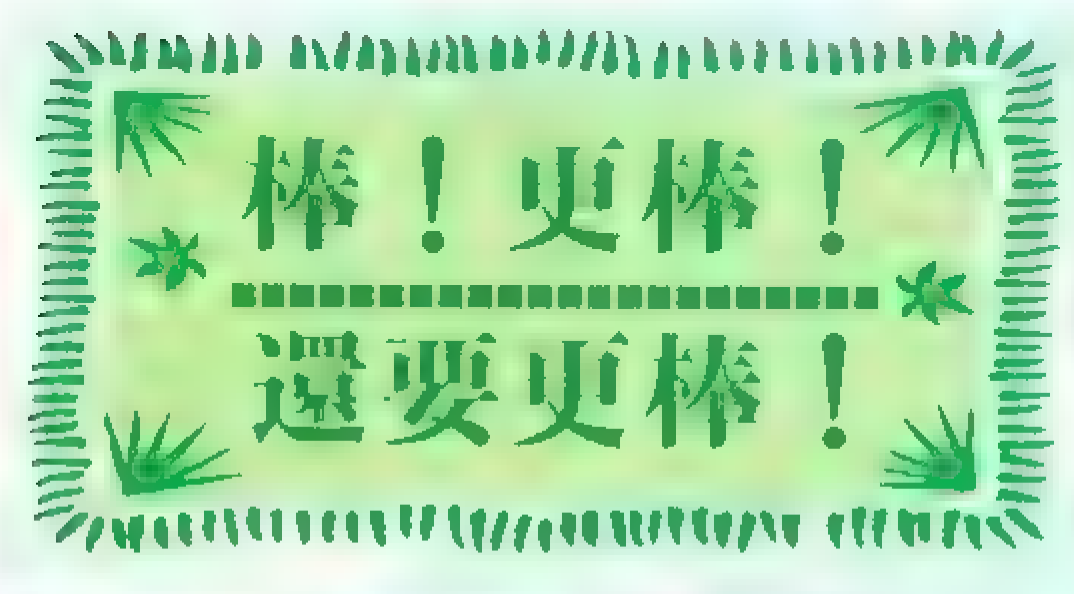
曾經獲得 83 年「最佳益智類」遊戲的「富甲天下」，終於要出第二代了。這款遊戲即將上市的消息一披露，就受到許多玩家的注意，詢問電話不斷；為了造福各位玩家，記者這次再度採訪光譜資訊，為這款遊戲做最深入的報導。

「富甲二」是大富翁類的遊戲？市面上已經有這麼多大富翁類的遊戲了，「富甲二」有什麼特別嗎？當記者知道「富甲二」是大富翁類的遊戲後，這是我的第一個念頭；但是別急！經過記者深入瞭解後，發現「富甲二」確實不同一般的遊戲⋯



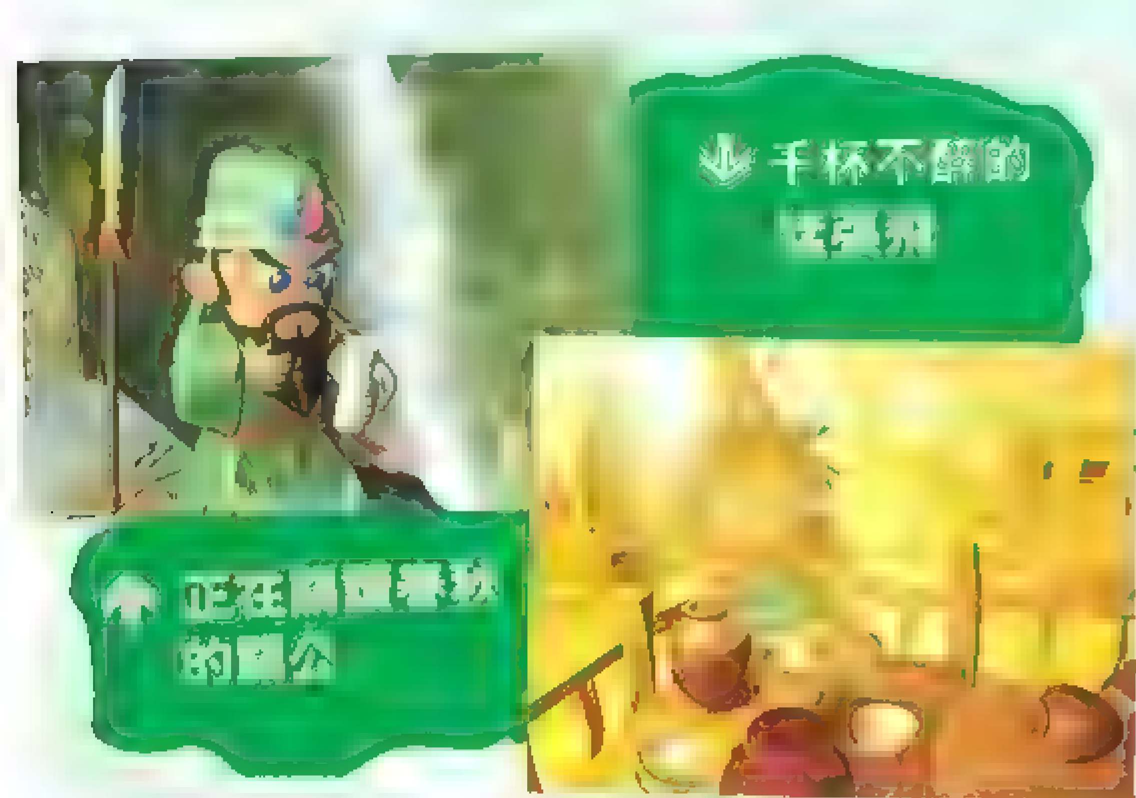
↓所有圖形皆使用 3D 繪製

↑廣大宮殿中的皇帝及大臣



棒！更棒！還要更棒！

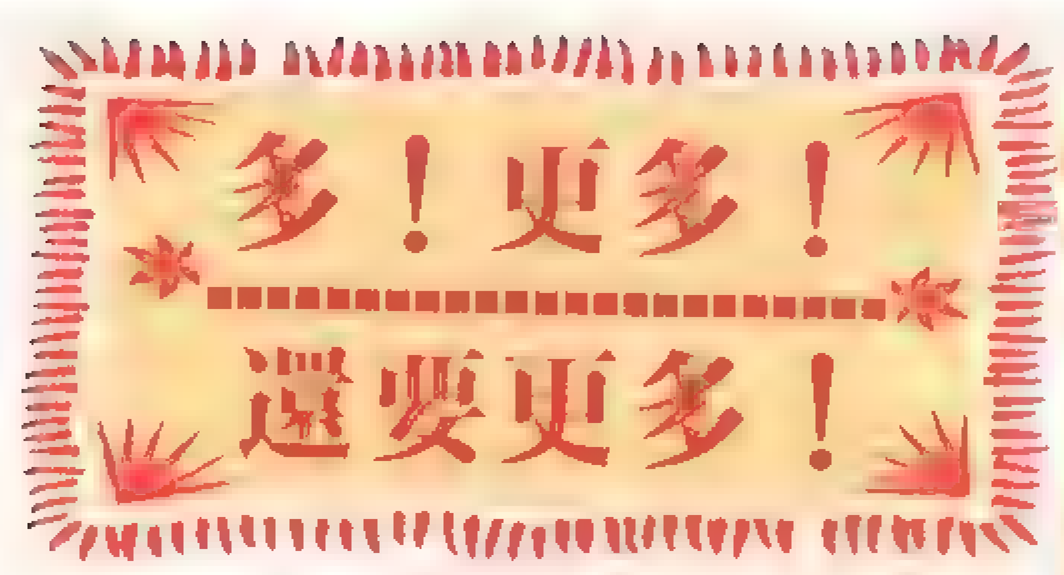
相信玩過「富甲天下」第一代的老玩家，一定對其中可愛的人物造型印象深刻，第二代的人物不只比第一代更加可愛，而且所有的人物設定還是依造史實考據而成，可以說是可愛型的三國人物再現；每個人物的 POLYGON 都超過十萬面，這可是國產遊戲的大手筆美工製作，再加上細緻的貼圖、生動的表情、活潑的姿態，美工確實下了不少功夫。



↓手杯不離的[illegible]

↑正在[illegible]的[illegible]





「富甲二」到底比第一代多了什麼東東？更多的人物、更多的場景、更多的事件、更多的道具、更多的人物屬性、更多的謀略、更多的戰鬥，當然還有更多的樂趣！遊戲的主人翁有劉備、孫權、曹操和董卓四位領主，玩家可以扮演任何一人，在三國世界裡帶領你最心愛的武將、文官開始冒險。遊戲是以攻佔城池爲主要目的，而戰爭的方式中，就有「武將單挑」、「消耗戰」、「攻城戰」和「土匪戰」四種，所以戰鬥可不是隨便砍砍殺殺就完了。根據程式設計表示，上百位人物都是依據三國史實設定的，玩家會看到「猛張飛」、「愚劉禪」等角色，只要玩家好好運用，每個人都是有用的。





特殊場景共有九種，除了基本的武器店、賭場、醫館外，還新增錦囊舖、徵兵處、聚賢莊、山寨、藏經閣、機關房六種。這些地方提供玩家必要的道具和物品，所以在玩的時候，要記得多來光顧哦！另外程式還特別爲每個場景設計了可愛的小動畫，保證玩家每次進入這些地點時，都會發出會心一笑。

程式表示比前代多一倍的四十五種計謀，不但考驗玩家的智慧，也考驗了他自己的智慧（爲了寫這些計謀，當真絞盡腦汁！）在此簡單介紹其中幾種，像是「偷樑換柱」－可以用自己的破爛城池和別人的豪宅互換；「空城計」則使對手不敢覬覦你的城。想到賭場試試手氣又怕輸，怎麼辦？不用怕，「拋磚引玉」讓賭場老闆自己乖乖獻上大把銀兩。「反客爲主」更好用了，走到別人的地盤還可以倒收過路費，是不是很有趣？嗯！記者寫到這裡也忍不住想玩了。

好！更好！還要更好！

記者玩過試玩版後，發現遊戲有幾個地方設計得相當好，一定要報導出來讓各位玩家知道，這也是記者的責任。其中之一是完整的線上即時說明，程式設計師表示：爲了把玩家翻手冊的時間降到最低，所以在需要說明的地方都有線上即時說明，讓玩家玩 game 不中斷、玩 game 不用翻手冊，達到一氣呵成，貫徹始終的玩 game 樂趣。第二項是超細緻的全 3D 畫面，根據美術人員表示，這個遊戲的所有圖形都是用 3D 繪製而成，而且細緻的程度會讓所有玩家耳目一新，因此造成遊戲延遲上市，在這裡順便向各位玩家說聲抱歉。

這個遊戲想來是不負最佳益智遊戲二代的盛名，但是遊戲有多好玩，還要各位玩家試過才知道。這款遊戲預計三月底上市，相信不會讓各位等太久才是。





伊蘇國III 風之傳說

擁有一頭如火般紅的頭髮，就像他心中燃燒著的熊熊熱情；從他清澈的目光中，更可以看出他剛正不阿的個性；堅毅的表情，令人感受他不屈不撓、刻苦犯難的勇氣；四處不停的旅行，只爲了要幫助陷於苦痛中的人們。這個人就是「伊蘇國」世界的主角－愛德魯。相信玩家們對FALCOM 公司這片 A．RPG 大作－伊蘇國，都已經是耳熟能詳也期待已久了。

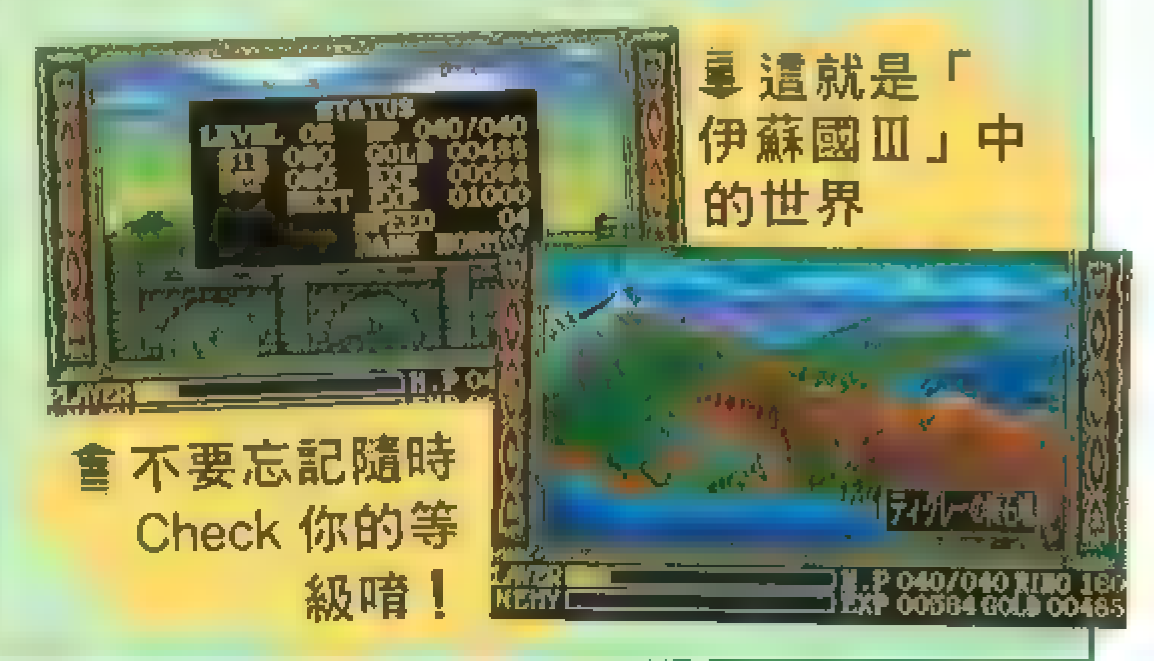
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
A．RPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S/M/U 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
FALCOM	天堂鳥	未定	

故事背景

故事是發生在古老的國家－伊蘇國。傳說中的伊蘇國是由兩位女神和六位神官所共同治理的和平國度，藉由黑珍珠的力量，伊蘇是一個富饒的地方，人人過著豐衣足食的生活，然而因不知名的原因，治理伊蘇的兩位女神失蹤了，六位神官也都消失，只留下在各神官的後代中代代相傳的六本伊蘇之書。隨著時光的流逝，伊蘇也不復往昔，漸漸地變成歷史名詞，僅流存在人們的記憶之中，成爲茶餘飯後閒談的話題。

所有的事件都是突然發生的，原本是伊蘇國的地方，傳來遭受怪物襲擊的訊息。沒有人知道怪物從何處來，目的爲何。年輕的冒險家愛德魯爲了要解開怪獸之謎，乘船來到這個國度，展開一連串的冒險，之後更爲了解開伊蘇之謎，而前往天空的神殿。這些冒險故事，均收錄在『伊蘇國Ⅰ、Ⅱ』中，請玩家自行去發掘探險。而本文中所要介紹的故事，則是在愛德魯解開了伊蘇國之謎之後才開始展開。

在愛德魯解決了伊蘇國的事件之後，與六位神官後代中的一人－盜賊杜奇繼續在各地四處旅行。途中，從六位商人的口中得知杜奇的故鄉菲魯蓋那地方的雷多蒙特正遭受不明原因的連續的災難襲擊。本著我爲人人的胸懷，愛德魯與杜奇就出發前往雷多蒙特，展開了新的冒險。



↑這就是「伊蘇國Ⅲ」中的世界

↑不要忘記隨時 Check 你的等級唷！

各俱特性的主角們

伊蘇國Ⅲ」故事的主角除了延續『伊蘇國Ⅰ、Ⅱ』的主角愛德魯及盜賊杜奇外，尚有許多各富特性的角色，雖然玩家並不能實際操縱他們，但在遊戲中卻能對玩家提供很大的幫助，或是掌握著解決事件的關鍵謎底。現介紹於下：

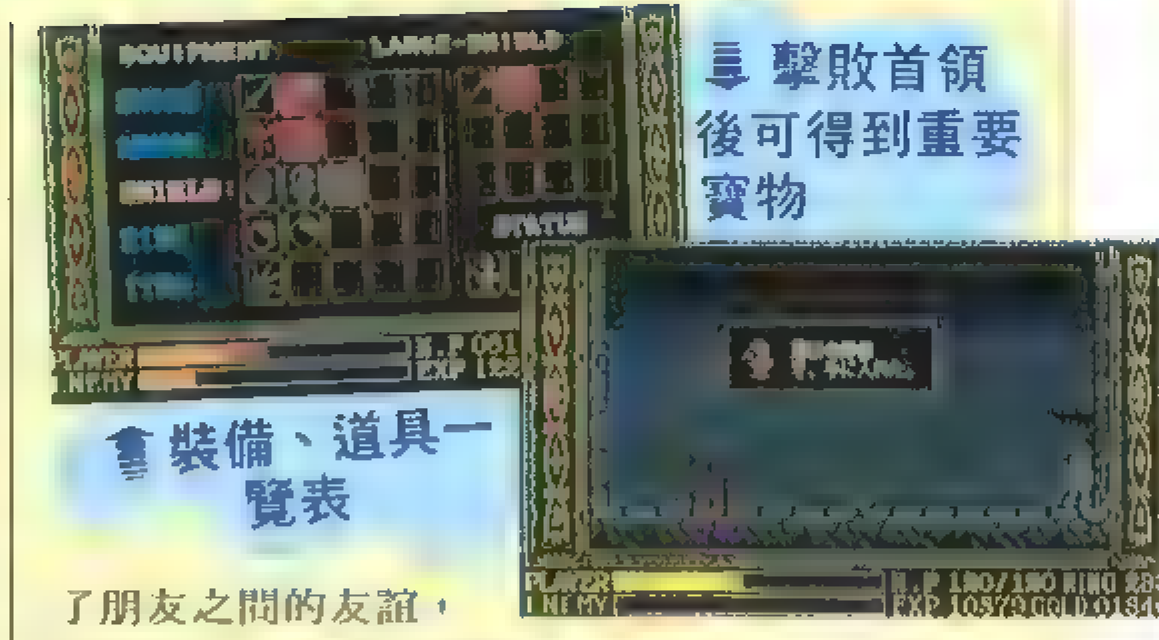
愛德魯－遊戲的主角，是一個天生的冒險家。自從解救了伊蘇國的災難之後，就四處旅行。由於聽到傳聞，而來到了「伊蘇國Ⅲ」進行冒險的地方－菲魯蓋那。

杜奇－從前是一個盜賊，自從與愛德魯認識之後，及與他一起進行旅行。最值得誇耀的是他擁有一身連堅固的牆壁都能破壞掉的怪力。雷多蒙特是他的故鄉。

感人的劇情故事

一個好的 RPG 遊戲要能夠吸引人，華麗的畫面雖然是免不了的，但最重要的，相信各位玩家都會同意是他的故事劇情。一個畫面精細的 RPG 遊戲，雖然一開始能夠吸引玩家嘗試去玩，但若無一個好的故事作為遊戲架構，在這遊戲產量這麼大的市場中想要玩家持續玩到結局大概不是一件容易的事。而伊蘇國系列當初之所以能夠在日本遊戲市場中屹立不搖，感人的故事劇情相信佔了很大的一部份因素。勇者打倒惡龍救出公主的故事已經吸引不了玩家了，唯有將真實生活中的種種體驗融入遊戲劇情中，方能引起玩家們的共鳴，而「伊蘇國」就具有這個特性。

「伊蘇國Ⅰ」闡述了朋友之間的友誼，伊蘇國Ⅱ」刻劃一段美麗的愛情故事，「伊蘇國Ⅲ」則對親情做了深入的描述。當然囉，唯有玩家自己親身去玩，才能有最深切的感受。



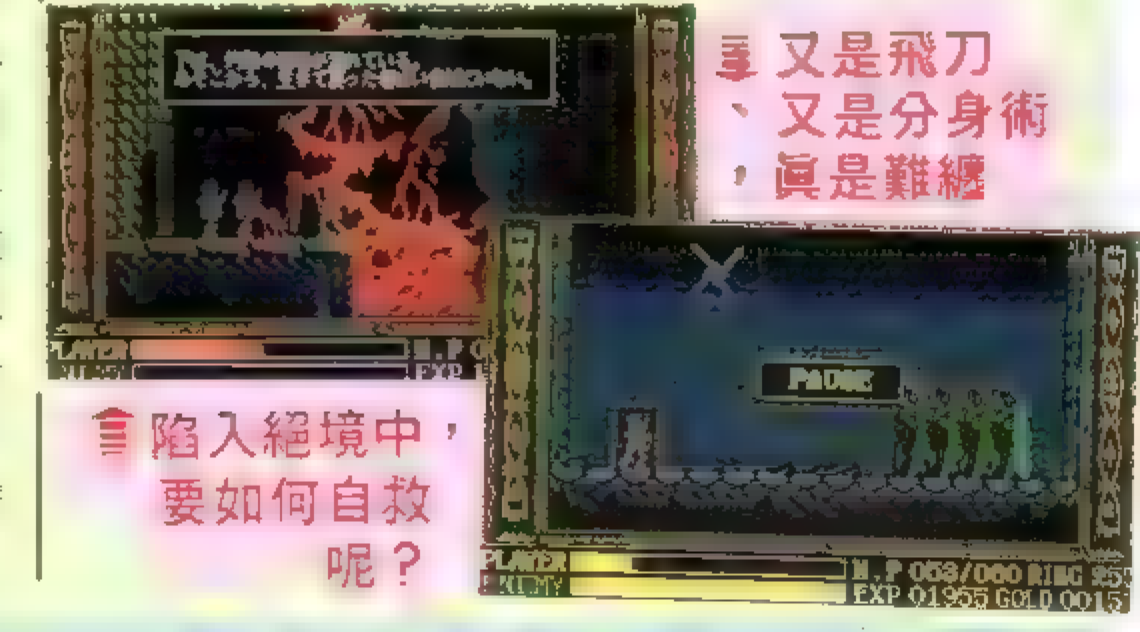
↑擊敗首領後可得到重要寶物

↑裝備、道具一覽表

多變化的作戰系統

「伊蘇國Ⅲ」與「伊蘇國Ⅰ、Ⅱ」基本上有著很大的差別，就是在作戰系統上。玩過「伊蘇國Ⅰ、Ⅱ」的人應該都知道「伊蘇國Ⅰ、Ⅱ」的作戰方式是一種平面式的戰鬥，直接在原野上或是城中、塔中操作愛德魯去碰撞敵人，而「伊蘇國Ⅲ」則改為橫向捲軸式的戰鬥系統，加入了砍、劈、跳躍…等多彩多姿的動作，使「伊蘇國Ⅲ」的戰鬥更富變化。由於有了更多的攻擊方式可供選擇，對付敵人的作戰方式也更加豐富了：對付空中的敵人就要向上刺，或者是跳起來砍，對付在地上爬的敵人就要趴在地上攻擊，或者是跳起來向下刺擊。同時在迷宮的設計上，也出現了需一步一步慢慢跳躍才能攀登上去的懸崖峭壁，還有要屈身地上才能通過的地道。種種的改變，都是拜「伊蘇國Ⅲ」作戰系統改為橫向捲軸式戰鬥之賜，才能讓玩家們享受到這麼多樣的樂趣。

或許以現在的觀點來看，有些玩家會認為這個遊戲的畫面很古老，不夠精細不像別的遊戲以 3D 動畫來取悅玩家。但真正的好遊戲，卻往往不是畫面最漂亮的遊戲，而是故事內容最完整的遊戲，也唯有這類遊戲才能吸引人一玩再玩。「伊蘇國Ⅲ」就是這種能讓人感同身受、愛不釋手的遊戲…。



↑又是飛刀、又是分身術，真是難纏

↑陷入絕境中，要如何自救呢？

瑪庫蓋依亞王－巴雷思塔因城的城主。大家對他的評斷並不是很好。

[illegible]－杜奇孩提時代時一起玩耍的朋友。現在為瑪庫蓋依亞王工作，幫忙他進行他的計畫。

蕾娜－雖然在杜奇離開故鄉時還是一個小孩子，如今已經成長成一位非常美麗的少女。非常擔心離開家的哥哥的下落。



妖魔獵人

DOKI DOKI

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險 RPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
FALCOM	天堂鳥	四月十五日	音效：S/M/U 操作：K/M

「妖魔獵人」是款冒險結合 RPG 風格的遊戲，在文字冒險的遊戲中增添 RPG 的操作，使玩家更融入於遊戲的進行。



故事來源…

在人類誕生的數萬年前，這個世界就已經有了妖魔的存在，當居於魔界的妖魔出現在人類的世界時，人間就會充滿著悲傷與絕望，而在人類成爲萬物之靈以前，有著一段與妖魔搏鬥的歷史。其實，一般人是沒有能力去對抗這些妖魔的。能夠與妖魔相抗衡的人，只有靈感特別強且經過特殊修煉的少數靈能者。像這一類的靈能者，通常人們都稱之爲「妖魔獵人」。妖魔這個名詞，在妖魔獵人的努力之下，已漸漸被遺忘了。難道…這個世界從今以後就永遠平靜了嗎…

高中二年級的暑假…。高見澤征樹和他的好友們組隊到山上來露營。跟他一起來的伙伴有青梅竹馬的同學－神谷勇希，還有同年紀的表姊－篠原亞衣。一行人愉快地享受大自然的氣息，此時卻意外發現了在山腰處的一個洞窟。他們三人以冒險的心態進去了這個洞窟…。但是他們卻不知這是一個足以改變他們一生的舉動…。








高見澤 征樹（高中二年級學生）

身高：170 公分　體重：65 公斤
生日：3月3日　星座：雙魚座
血型：B型
喜愛的事物：女孩子、漢堡
討厭的事物：麻煩事、醬菜
個性：特別怕麻煩的一個人，生性遲鈍且軟弱，對勇希持有一份淡淡的愛慕。

篠原 亞衣（高中二年級學生）

身高：162 公分　體重：46 公斤
三圍：B88 W56 H85　星座：水瓶座
生日：2月14日　血型：AB 型
喜愛的事物：看書、古典音樂
討厭的事物：蟑螂、軟弱的男人
個性：很喜歡照顧人，是位非常能幹的女孩子。不願意照顧沒用的表弟。





活潑逗趣的生動內容

從故事的大綱來看，不難知道這是 AVG 遊戲慣有的風格。儘管如此，此套遊戲亦有本身的特色及賣點。先以故事背景來說，其背景時期為現代，所以在遊戲場所的設計方面則充滿 20 世紀的青春氣息，像是遊樂園、便利商店、百貨公司、電動玩具店…等各種現代化設施，當游標移動到某個地點時，劇情就開始發展了。而玩家主要是在扮演男主角－高見澤征樹。不過，我們的男主角－征樹－膽小怕事且頗多個人意見，因此時常發生搞笑的狀況，使遊戲對話生動不少。

再來談談此遊戲 RPG 的特色。此套遊戲既命名為「妖魔獵人」，可見「妖魔」在遊戲中佔有舉足輕重的地位。玩家們若要輕易地打倒妖魔，就必須加強本身的屬性，但這不表示玩家得勤於等級的晉升，才能順利破關斬將。其實，此遊戲不同於一般 RPG 遊戲中有武器店的存在，這裡的武器都是在因緣際會的情況下獲得。還有道具跟法術的種類十分繁多，在功能上道具跟法術具有相同的效果，例如：土術符與土門咒、召靈符與精靈召喚術、水魔鱗與水流波、恢復道具與恢復法術…等尚有其他的種類。法術必須靠自己修煉得來；道具則在遊戲開始沒多久時，就能免費獲取。

至於，遊戲的結局如何？是否能順利消滅妖魔？就必須靠玩家的智慧及修煉，所以玩家就要好好努力囉！





[illegible]

身高： 155 公分　　體重： 42 公斤
三圍： B82 W58 H84　　星座：天秤座
生日： 10 月 10 日　　血型：O型
喜愛的事物：運動、電影
討厭的事物：讀書、鬼怪
個性：不喜歡拖泥帶水，是個可愛的鄉下姑娘，征樹的青梅竹馬，可惜對他不抱特殊情感。

逢魔　幻人

身高：170 公分　　體重： 60 公斤
生日：不詳　　星座：不詳
血型：不詳
喜愛的事物：正義
討厭的事物：妖魔
個性：希望將妖魔徹底驅除於黑暗中。身為妖魔獵人的一員，可說是相相當有名的。

明日之星2

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
養成	光碟版	DOS	機種： 486 以上 記憶體： 4MB 顯示： SV 音效： S/G 操作： M/K
鷹揚	鷹揚	三月底	

來養個美眉吧！

這幾年國內遊戲市場上有一個非常大的改變，那就是美少女遊戲的風行，這些美少女遊戲十之八九都是屬於冒險類型，對於喜歡看美女圖卻不擅長玩 AVG 遊戲的玩家而言，「明日之星」這款養成型的美少女策略遊戲可能是個值得一玩的遊戲，特別是在「明日之星」一代推出兩年後的現在終於要推出續集了，據開發小組表示，既然是Ⅱ代，當然前一代好的部份不但要保留而且要更好，至於原本較差部份則是盡力加以改進，以期能符合玩家的要求；以下我們來看看這套遊戲和前作相比到底有些什麼樣的進步。

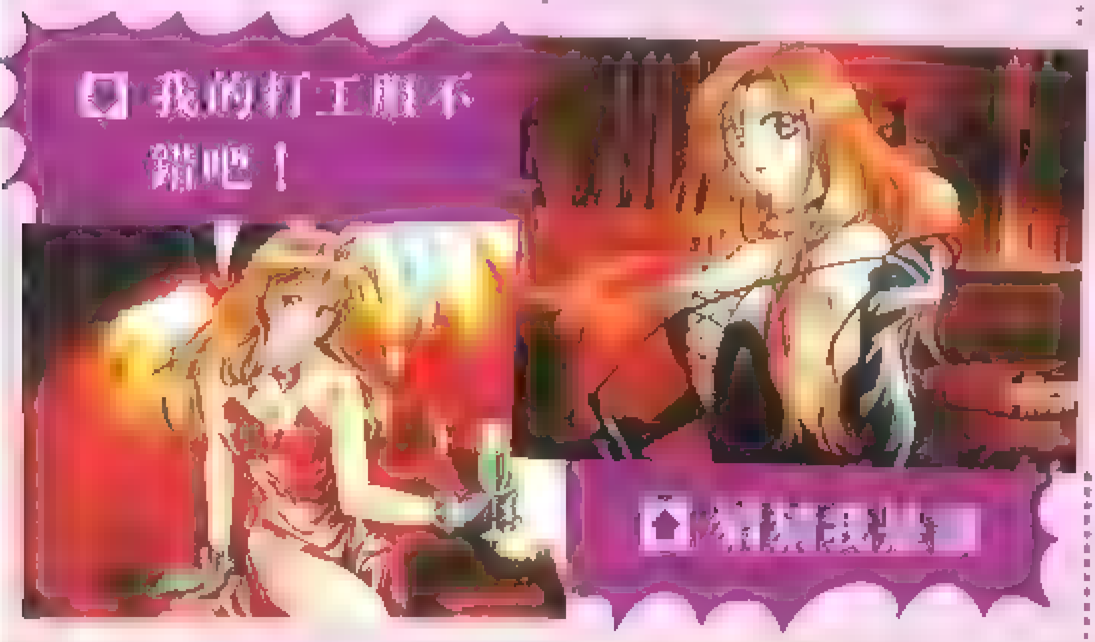
首先是遊戲的畫面，Ⅱ代中仍然保有衆多精緻的美少女畫面，而且畫面數量更多，在Ⅱ代中，女主角會隨著季節及情緒的變化而改變表情及衣著，共有 36 個不同造型哦！特別值得一提的是除了數量多之外，遊戲中採用的 640 × 480，256 色模式，和前作中 640 × 350， 16 色模式比起來眞是不可同日而語，不僅畫面更爲細緻，也更爲華麗、更有看頭了；對於擁有 586 電腦的您如果還在玩低解析度或是 16 色遊戲的話，是不是太過浪費您寶貝電腦的威力了呢 ?!





塑造一個心目中的偶像

本遊戲除了畫面以外在內容上也做了不少的改進，雖然基本上主體架構是延續前作「明日之星」，但在指令系統及操作介面上則作了非常多的修改。大多數的指令，就算你不用，仍然可以進行遊戲，例如「手段」這一指令就算不用也可以過關，但是如果用得好可以幫助你更輕鬆地得到好的結局。事實上，本遊戲是一個設定頗爲眞實的「演藝事業實驗室」，因爲女主角的姓名與個性是由玩家自由決定的，遊戲採用技術層次較高的注音符號輸入法，玩家可以使用任何人的名字哦！不錯吧，更帥的是你還可以將生日及血型輸入電腦，電腦便會根據輸入的資料來設定遊戲中女主角的個性，然後再實地進入遊戲中培養，舉例來說你可以試著將范曉萱培養成電腦明星，張小燕訓練成歌星…這遊戲中，你想怎樣都可以哦！



我的打工服不錯吧！



本遊戲特別在「擬眞」方面下功夫，而這也是其他類似遊戲所比較忽略的地方，雖然也正因為如此而讓部份玩家覺得前作在操作上比較麻煩，但是就如本文先前所提到的在Ⅱ代中各項指令操作均已適度簡化，如此一來希望可以給玩家一個既眞實又不麻煩的遊戲感受。

在遊戲的產品開發方面，包括唱片、寫眞集等各項產品不只是玩家最重要的財產來源，更是女主角提升參數的重要依據，如果想要得到好的結局，玩家得製作出叫好又叫座的產品來不可，以製作唱片來說，從先前的市場調查決定風格、做詞、做曲等準備工作，到錄音以至於宣傳、行銷…等，環環相扣，一點也馬虎不得，只要有一個地方偷工減料就可能使玩家血本無歸，導致女主角的形像受損哦！除了產品的製作以外，「人際關係」這項設定也是一代中就已經存在的，遊戲中所有在「人際」選單中所出現的角色都有特定的作用，有的可以幫助玩家開發商品，另有一些則會不定時提供許多演出的機會，要和所有的人都維持極好的關係可能要花費不少金錢及時間，不妨依您的需求程度來決定先和哪一位交際。在遊戲中各種商品的價格並不是固定的，通常對方的開價會和你們彼此之間的友好程度有相當密切的關係，關係越好價格會越便宜，當然也可以殺價囉！



來看看現在要做什麼吧！

禮儀訓練

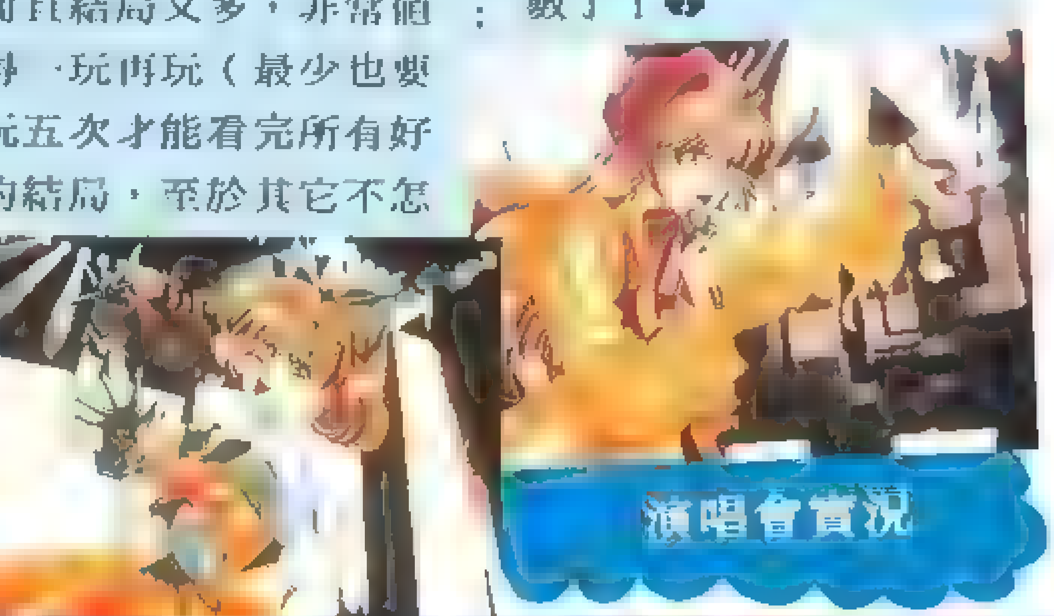


她的未來…

和一代相同的是本遊戲仍然保有數十個不同的結局，但是令人高興的是這一次玩家不會動不動就被轟出去，因為在遊戲限制的三年時間內除了破產、女主角被挖角、辭職、出走四個原因會造成 GAME OVER之外，在絕大部份正常情況下都可以順利的玩完整個遊戲並看到最後結局，而在結局時程式則會依女主角的各項參數值來決定玩家及女主角的未來前途，如果玩家在這三年來所提供的各項培訓措施得宜的話，便可將女主角培養成天王巨星，否則便有可能使得女主角放棄演藝事業成為警察、律師、修女，甚至是A片演員、牛肉場脫星…等，一共有三十一種不同結局，其中較好的結局共有5個包括：青春偶像、實力明將、電影紅星、偶像歌星、演歌唱三棲明星。

另外是行程表的部份，在Ⅱ代中，玩家可以一次排定一個星期的行程，並在排好行程後立即下達執行指令，在半分鐘內就可以看到各項活動所造成的影響與變化，中間毫無等待的過程，因此遊戲的步調比起Ⅰ代來可說是既緊湊又流暢，如此一來遊戲時間雖然長達三年，但是玩家卻只需要更短的時間就可看到結局，但是否會損及遊戲的耐玩度呢？據開發小組表示，由於遊戲內容增加而且結局又多，非常值得一玩再玩（最少也要玩五次才能看完所有好的結局，至於其它不怎麼樣的結局就更多了），因此耐玩度應該不是問題才是。

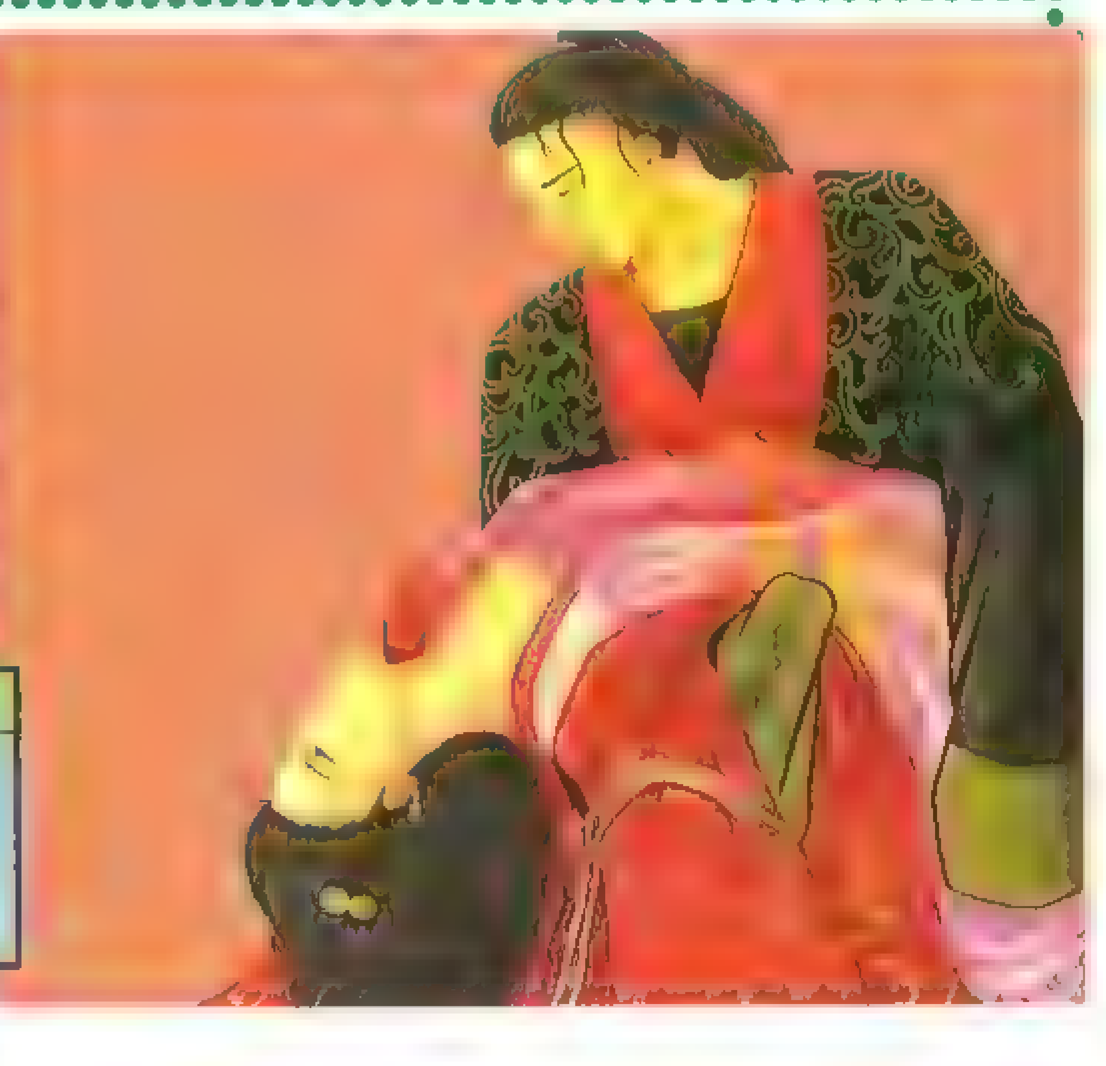
總結來說，開發小組在2代中所做的努力可歸納為以下四點：更多更精美的遊戲畫面、更眞實更有挑戰性的遊戲內容、更簡單的操作指令、更詳細充實的說明手冊，至於成績如何？就得等到遊戲上市後請各位玩家自已來打分數了！



演唱會實況



絕音魔琴



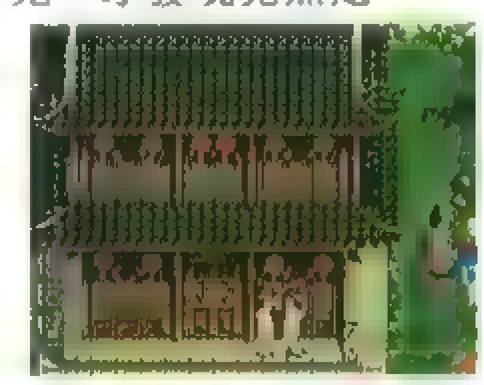
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
泰騰	泰騰	四月	

六指琴魔的樂器?!

相傳武林中得道最高者擁有一「絕音魔琴」，若與此物化為一體，肉身可武功大增、並且百毒不侵、千年不壞，正氣之人若擁有，則正氣攝人，邪惡之徒若擁有，則邪氣迫人，定力不堅者，則會自取滅亡。不過此物一直是傳說中的寶物，不知它落入何人之手，也無人知曉它的形貌，更無人證實它的魔力，於十八年前，「絕音魔琴」隨著一場武林浩劫而消失無蹤。

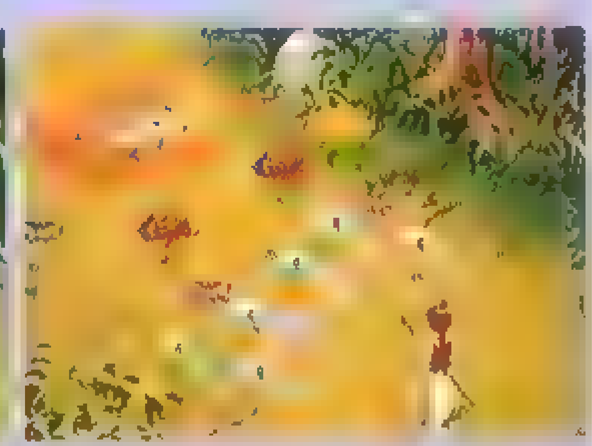
擅於觀天象星文而盛名遠播的江湖老仙—「天不老」，法術高強，武功蓋世，恰巧於十八年前淡出江湖，隱居山林，過著與世無爭的生活，天不老收留向無極與江寒天這兩個孤兒為徒，師兄向無極個性聰穎機靈、志向宏大，而師弟江寒天，性情耿直、忠厚好學，天不老按兩人不同個性，傳授不同的功夫。

不料絕音魔琴盛傳重出江湖，天不老被認定是擁有絕音魔琴的最大嫌疑者，精通百毒的武林至惡『飄欲仙』，為了得到絕音魔琴，將天不老施毒，逼迫師兄弟二人尋得絕音魔琴，師兄弟二人在一路解救危機的路上結識一名女子任青風，上天捉弄人般的讓師兄弟同時愛上了這名女子，兄弟二人該如何面對這一連串的困境？情同手足的師兄弟該如何化解糾結的愛情？一直到找出幕後真兇，才發現竟然是…。



全螢幕的特殊效果







- 五雷轟頂
- 萬毒斜光
- 千金迴旋



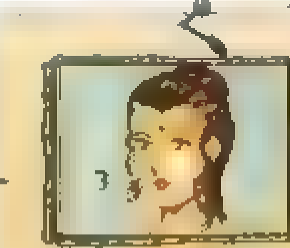
〈離 孀〉

天音宮宮主，為維護歷代相傳宮中的精神寶物"天音琴"，捲入絕音魔琴的紛爭。



〈朝 霧〉

天音宮護法，機智靈敏，武功高強。



〈晨 露〉

天音宮護法，與朝霧是雙胞胎姊妹，善常用計，彈得一手好琴。



〈任青風〉

善解人意活潑可愛，為人正直，江寒天與向無極是她的救命恩人。



〈江寒天〉

故事的主角，從小向師父『天不老』學武，是師父的愛徒，為人忠厚善良，虛心向學。




一個令人無法忽視的文藝武俠角色扮演遊戲

絕音魔琴的劇情就如同是一本愛恨糾纏的小說，有逗趣爆笑的對話，有令人感動曲折的愛情故事，所有的人物是敵是友，真假難辨，需從故事中的蛛絲馬跡，才能知道進一步的線索，玩家必須憑自己的推斷，猜測幕後主使人究竟是誰，出場的人物很有個性，不像一般的角色扮演遊戲，絕音魔琴的其他登場人物除了一般對話以外，另外還有人性的判斷，有些對話是玩家選擇回答的，回答的方法要針對這個人的語氣及經驗來做選擇，玩家認為是對的回答，不見得有道理哦！

遊戲中特別加入獨門功夫－煉藥術，在故事裡師兄弟二人必須精通師父天不老傳授的藥經，上百種的藥材，會配出不同的效果，有的是解毒、施毒，有的是增加體力、真氣，或提高武術或增加等級。

罕見的武功招式





○ 邀氣迴腸
○ 天羅地網
○ 雪花蓋頂

準備好接受迷宮的考驗吧！

絕音魔琴的戰鬥形式是以加入速度因素的回合制戰鬥模式，使玩家謹慎考慮什麼人該做什麼事，因為下一個行動的人不一定是你所控制的角色！除此之外，遊戲當中的迷宮是以累積經驗以及遊戲當中所提供的訊息作為根據，採用亂數選擇迷宮出口的方式，而且有些是以選擇要跳進坑洞的連接點為主，裡面處處暗藏玄機，玩家可不能再碰運氣了。

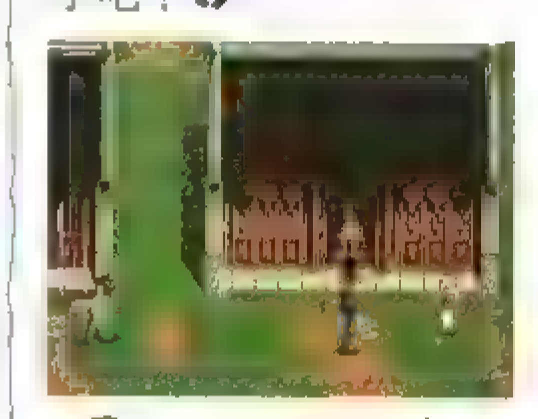
絕音魔琴是屬於多重結局的遊戲，主角的決定會影響結局的產生，此外人物攻擊的時候，依照角色對武術的精通程度與使用程度，攻擊效果就會有所差別，愈常使用的話，此項絕技會更融會貫通，動作畫面愈複雜。



○注意看！下面那個不是和尚喔！

師兄弟鬩牆？

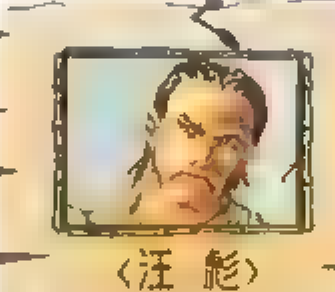
身為一個亂世中的俠客，要如何去解救師父呢？面對最心愛的女子，您會為了情同手足的師兄而放棄這些愛情嗎？至於絕音魔琴當然是遊戲的重心，天下的人都誤以為絕音魔琴是一把琴或是像古箏之類的古樂器，但是如果您能留意到在絕音魔琴的廣告上，有位被一名英雄擁抱的美人，她才是造成武林浩劫的主因，當然這與主角的身世有關，兩名男主角是孤兒，在他們身上各有一枚玉珮是雙親所留的信物，這兩個線索也許就是全天下之人想盡辦法要得到的絕音魔琴，在這兒先賣個關子。喜愛中國古代角色扮演的玩家們有福了，這套遊戲大作近期內將與玩家見面，準備磨拳擦掌試試身手吧！



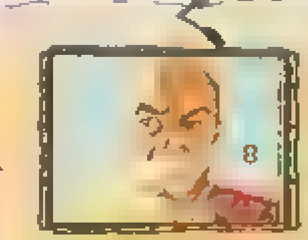
○告別故鄉踏上茫茫未知的旅程



〈向無極〉
『江寒天』的師兄，聰明機靈，才智過人，風度翩翩，擅長施毒與法術。



〈汪 彪〉
猛虎寨寨主，算計天音宮的聖琴，被顏欲仙逼迫成為魔手。



〈虛無大師〉
得道高僧，一生宏揚佛法，為顯禮寺的住持。



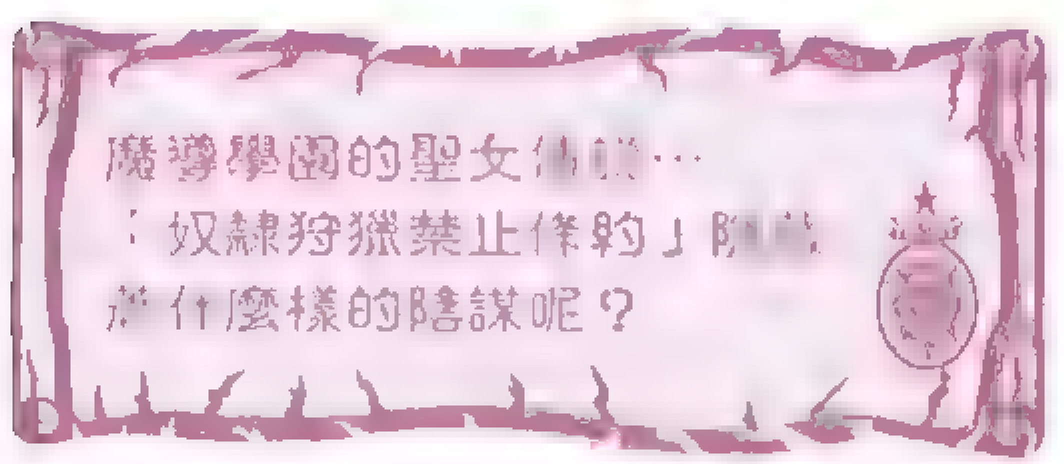
〈天不老〉
『江寒天』的師父，曾是江湖中聲名響亮的奇人，但沒有人知道他的真實身分與姓名。



〈曹公公〉
朝廷的重臣，皇帝眼中的紅人，體恤民情深得民心。

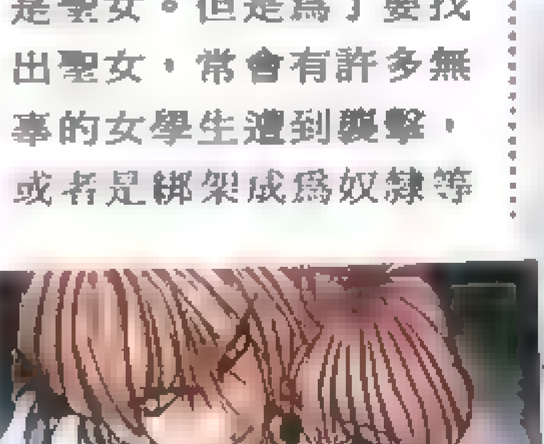


遊戲類型	軟體存儲媒體	使用平台	硬體需求
戰略	磁片 / 光碟	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：G 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
JANIS	歡樂盒	四月	



如往常一樣，神島雄治與妹妹靜香並肩走出校門，踏上回家的道路。霎時，一群惡徒擋住了兩兄妹的去路。「你們是誰…！」，不經意間，雄治他們周圍已經圍了一圈人。「那是聖三葉的制服…」「聖三葉…，是聖三葉學園嗎！」惡徒漸漸縮短和雄治他們之間的距離。「我又不是聖女候補！你們不是不對候補以外學生下手的嗎！？」

除了雄治他們所上的三國高校、在聖三葉學園、幡谷魔導學園這三校中，每一學校都會有一名稱做「聖女」的女學生存在。不過，只有聖女本身才知道自己是聖女。但是爲了要找出聖女，常會有許多無事的女學生遭到襲擊，或者是綁架成爲奴隸等等。因爲此行爲過於殘忍，各校學生會也十分苦惱，爲了阻止這種行爲，各校聯合締結了「奴隸狩獵禁止條約」。





不準碰我妹妹！

靜香！不要害怕!

和平並非永恆

新的正義之戰發生在三國高校的二年級生—神島雄治身上，也就是玩家您啦！爲了解救意外被綁架的妹妹，雄治結合志同道合的盟友，闖蕩三個繼承聖女力量的學園，獲得聖女的力量，破解魔王陰謀。



光之女神

魔王誕生

遊戲的進行有精采的劇情及畫工不俗的CG陪伴玩家一路過關斬將，每一關卡的設計都有別出心裁的要點，沒耐心的玩家可能會有點辛苦了，因爲除了一開始的幾個關卡外，後續的幾關都得集中一下思考才能順利過關；因此，喜歡日本的成人指定遊戲，又怕遊戲沒什麼內容的玩家，千萬別錯過「聖女傳說」這部精采的作品。

女神召喚



對戰！

神、魔王、人類、勇者

對於熱衷日本遊戲的玩家而言， JANIS 這個名字想必並不陌生。這一次要爲各位玩家介紹的是 JANIS 的最新作品－學園三天使（日譯）。

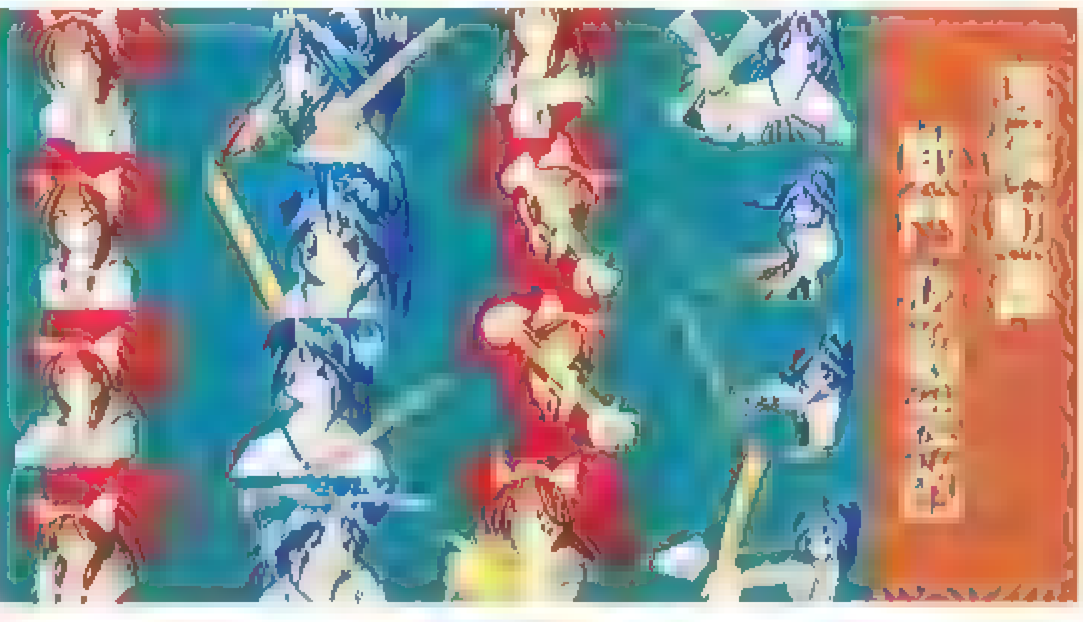
遊戲的背景推溯到神魔對抗的世界，神爲了與惡魔對抗，於是製造了人類來統治日本。人類被製造成具有很強的生命力，以及強勁繁殖能力的生物。但是，神犯了一個相當大的錯誤。就是忘記給予人類「知性」與「理性」。人類靠自己的生物本能生存下去，以致於一看到女人就會去侵犯她，更嚴重的甚至去侵犯妖精或獸的化身。看到這種慘狀的神，並不反省自己的過錯，而提出了毀滅全人類的提議。

但是在諸神之中，光之女神卻有另外的想法。「不反省自己的過失，就決定毀滅全人類實在是不可原諒，人類既然沒知性和理性，那麼，我們教育他們如何？」神王同意這個提議，於是命令光之女神下凡去，負責教育人類。

下凡的女神將自己的肉體分成三個，建造了三所學校。女神將象徵自己精神的「愛之聖女」、「勇氣之聖女」及「希望之聖女」加附其上，並將這三所學校分別命名爲「聖□葉學園」、「幡谷魔導學園」、「三國高等學校」；並由三名聖女，分頭開始教育人類。

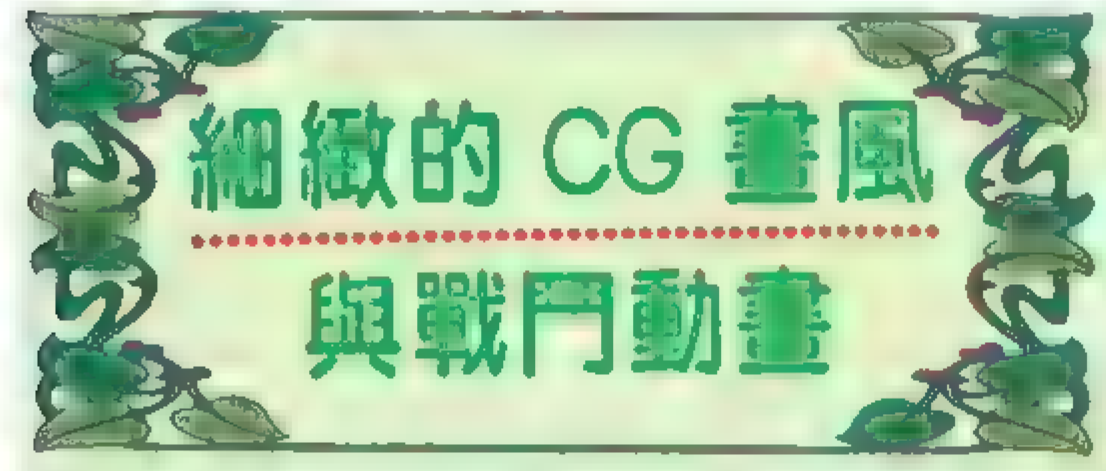
選中的優秀學生，讓其飲下聖女的愛液。這種愛液具有提高人類能力的力量，得到常人所沒有的能力，他們成爲擁有自己領土的貴族，並指導其他人類，接受聖女的教育。但，當和平的腳步越來越近時，在人類中出現了追求慾望的人，渴望獲得三位聖女的愛液之後，擁有終極的力量。並利用聖女所教導的「知性」與「理性」，成功地陷害三名聖女。失去處女光環的聖女，失去了自己的力量，而成爲男人的奴隸。男人得到強大力量，以「魔王」爲名，支配日本這個國家。魔王，但是魔王太強了，人類不斷地打敗仗。「我們是無法打倒魔王的！」當所有的人都感到絕望時，「勇者」出現了。

勇者發現聖女的力量仍蘊含存在於某些女學生的身上，於是他找出繼承的三名聖女，並一次喝下其愛液；這麼一來，得到莫大力量的勇者就可以打倒魔王而解救出成爲奴隸的聖女。被救出的聖女恢復爲原來光之女神的面貌，重返天庭。女神愉悅的原諒了人類，並讓勇者代替神的責任，神祇們也離開了日本的天空；由女神的肉體建成的三所學校，也逐漸被遺忘，只有聖女的力量仍隨著傳說遺留在人間…。





人物初步手稿



細緻的 CG 畫風與戰鬥動畫

這部遊戲最値得推崇的地方應該是美術及 CG 上的表現。強烈的人物畫風充分表現出職業漫畫家的水準，矢部老師筆下的人物幾乎都充滿一種不安定的創作個性，你很難去抓出老師筆觸的感覺，但是卻被它所深深吸引，尤其是人物的眼神與髮絲，更是風味獨卓。其次在美術的表現上，好幾幅獨特效果的劇情圖片，更是讓你對日本單以 16 色的配色搭配與網點效果的應用功力，深感佩服。



以校園爲舞台的戰鬥地圖

失去自由的靜香

唯美浪漫的結局

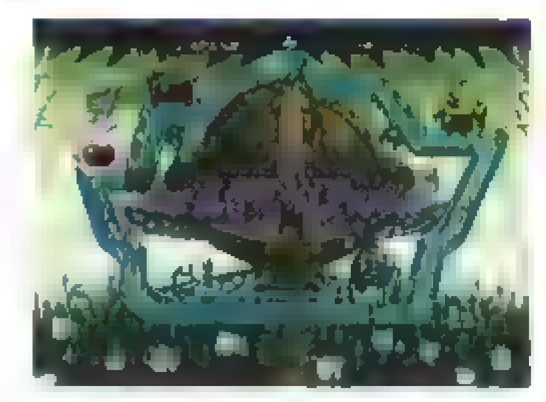


由12月16日至3月15日止

超級傑克龍

GEX

有別於其它遊戲的主角，我們的主角是一隻閒閒的壁虎，某天看電視正看得過癮時，卻突然壞了，正在納悶時卻被一隻從螢幕中伸出的手一把抓進電視機內，我們倒楣的傑克龍就要想辦法，從一個一個的電視內尋找過關的遙控器，回到現實的世界。因為主角是隻壁虎，所以遊戲進行中，除了跑跳之外，你還可以左吸右抓爬上爬下，只要畫面中看得到的牆壁都可以吸上去，爬到一些平常進不去的地方，而這些地方就藏有寶物或者秘關的入口，是一款很有遊樂器風格的傳統橫向捲軸動作遊戲。



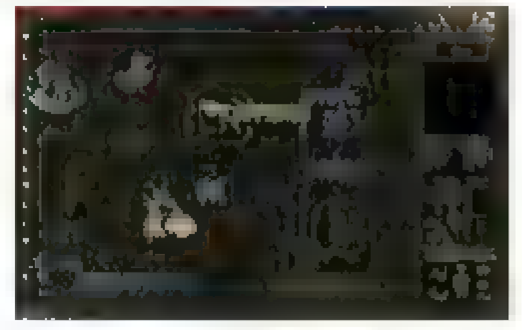


- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟
- 售　價：1490元

烽火連天

War Wind

在一個充滿了神秘種族、先進的科學技術，及奇形怪狀魔獸的星球上，它的名字叫亞凡。在這個充滿奇特力量的地方居住著四個種族，他們有的崇尚正義公理、致力於追求和平，有的一心想要征服其它種族，建立獨裁的社會，彼此之間的關係十分不友善。玩者可以在遊戲中扮演其中一支種族的領袖，領導著自己的隊員與敵人鬥勇兼鬥智，並且善用其種族特有的長處，完成各自所需達成的目的。在遊戲中，玩者可以在眾多不同的種族裡，挑選自己想要發展的民族之後，體驗不同的劇情走向。



第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類型：即時戰略
- 版　本：光碟
- 售　價：840元

魔宮快打

Pray for Death

在一個被人們遺忘的角落，它就是死神的住處一尼蘇斯，如果能夠在祂所舉辦的西洋棋比賽中獲勝的話，就能夠獲得重生的機會，死神並將它開放給所有的亡魂參加，現在終於有十位戰士參加，戰爭的定律是殘酷的，勝利者將可以回到世界中而失敗者將會受到求生不能求死不得的折磨。魔宮快打是一款類似真人快打的格鬥遊戲，在人物的造型上、格鬥舞台上的出色表現令人讚嘆，尤其是人物方面都是以3D造型RENDER過的，另外遊戲提供五種模式來讓玩者選擇，會有一番截然不同的感受哦！



第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：格鬥
- 版　本：光碟
- 售　價：780元

血烙的觸板

Realms of the Haunting

ROTH的場景採用第一人稱立體視野，提供了玩家更寬廣靈活的遊戲空間，讓想像力能馳騁遊戲每個角落。遊戲的場景相當多，在第一人稱立體視野操作系統的協助下，ROTH展現出極爲驚人的畫面效果，遊戲場景變化之豐富簡直讓人難以想像，從一開始的屋內、屋外，到鏤空的樓閣、不斷流動的噴泉、外界光影的反射，甚至是火紅光影照亮的地底迷宮，再再讓人驚嘆，在這樣多變的環境下歷險，那種真實的感受將難以形容，另外遊戲也提供重播影片的選單玩者可以隨時回顧重要的場景。



世紀縱橫

- 記憶體：8MB
- 音　效：S/U
- 顯　示：V/SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟
- 售　價：999元

VR終極戰警

VIRTUA COP

敘述兩名特警爲了打擊犯罪集團，而深入敵人的巢穴，以手中的點四五左輪奮戰的經過。遊戲一共提供了三個遊戲場景，分別是正在進行走私行爲的港口、製造地下軍火的礦坑，以及被犯罪集團佔領的大廈內部。你可以單獨行動，也可以與好友一同對抗罪惡。由於敵人如潮水般眾多，所以遊戲中也提供了不少強力的武器，像是自動手槍、散彈槍、機槍等，讓玩家能以更強大的火力殺出一條血路。爲了方便玩家，更提供了各種操控方法，不論是搖桿、滑鼠或是鍵盤，都可自由地控制遊戲哦！





- 記憶體：16MB
- 音效：WIN相容
- 顯　示：SV
- 類　型：射擊
- 版　本：光碟
- 售　價：1480元

NBA灌籃奇兵

NBA HANG TIME



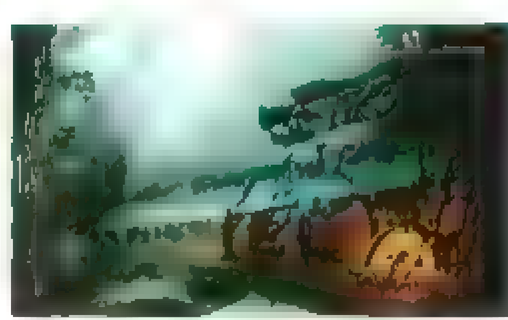
與數年前大型機台的「NBA JAM」的遊戲非常相像，「NBA灌籃奇兵」的遊戲模式和「NBA JAM」幾乎一模一樣，從選定的球隊中挑出兩位自己想要操縱的球員再挑選搭檔，在一個幾乎沒有規則可言的球場上進行比賽，只要能撞得贏別人，不管您用丟、灌、塞、頂，只要想辦法把球「弄」進籃框，就能得分。遊戲的圖形表現頗有大型機台的風格，球員動作的流暢度尚佳，玩家進攻時所操縱的三個鍵，在防守時會自動切換爲防禦所需的三個鍵，另外本遊戲最多能同時提供四位玩家分隊比賽。



- ■記憶體：8MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：運動
- ■版　本：光碟
- ■售　價：1200元

銀河私掠者2—黯星梟雄

Privateer 2 : The Darkening



經過了三年漫長的等待，「私掠者」終於又推出了第二代。故事背景和前一代沒有多少的相關性，遊戲長達十餘分鐘的開場以真人拍攝的精彩影片來加以介紹。遊戲系統基本上分爲兩部分：停泊在行星或太空站中的冒險模式，和在宇宙中飛行的模式。當玩者停泊在行星或太空站時，可在主要區域利用CCN網路進行船隻的買賣裝備、或是任務貨船的接洽…等等事項，當玩者完成整備後便可離開停泊地，前往其他星球執行接下的任務或是進行貿易。而努力賺錢仍是這次遊戲最重要的目的。

憶弘國際

- ■記憶體：8MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類型：動作模擬
- ■版　本：光碟
- ■售　價：1250元

噴射戰鬥機3

Jetfighter 3



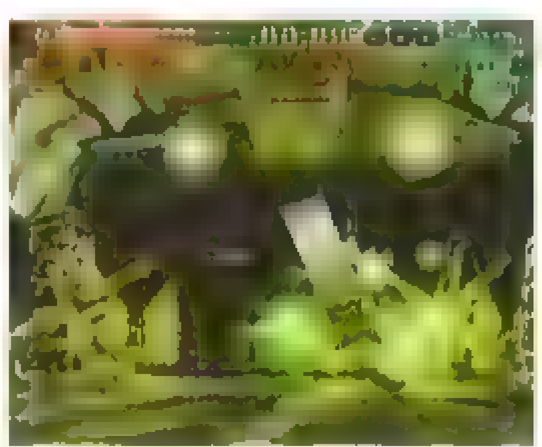
「噴射戰鬥機」系列的第三代作品，提供了F-22N和F/A-18兩種機型供玩家操作，而在遊戲中將會出現高達三十多種的機型，每一種都有提供十幾張全彩的圖片和介紹，加上有劇情介紹的任務指派，和玩者可以在艦內自由走動參觀，使這一款「噴射戰鬥機3」具備高度的聲色效果。遊戲中已經見不到前兩代的影子，呈現出全新的操作介面、全新的機種、全新的圖形和改良的飛行包絡線設計，再加上真實的地形、地貌與漂亮的貼圖，玩者將會覺得置身於一個真實的空間，而忘了現實的存在。



- ■記憶體：MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類型：飛行模擬
- ■版　本：光碟
- ■售　價：840元

隧道追擊令

Tunnel B1



銀河工會總部派您開一台飛艇，殺進當初用來量產的先進武器儲藏所的隧道中，裡面有橫七豎八、深不見底的通道，以及一台具有強力人工智慧的管理電腦，總部並特別授權所有您碰到的資源都可以取爲己用。遊戲提供了約二十餘關、四種主要武器、四種次要武器、還有各種型態的敵人，像是直昇機、坦克、固定機塔、固定巴佐卡炮塔等等，此外還有摧毀後產生的震波，您不但可以享有身處在爆破煙霧的末世紀美學中，而且還會被經過精心策劃的敵人陷阱、強力攻擊壓迫得喘不過氣來 。

憶弘國際

- ■記憶體：16MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：動作
- ■版　本：光碟
- ■售　價：1200元

暗黑破壞神

DIABLO

戴艾波是黑暗世界中掌管恐懼的魔神，和其兄弟梅菲斯特、巴爾一同以邪惡的力量主宰黑暗的世界，並將其領導與光明之間的戰爭。卻因爲屬下的無知叛變而遭到圍勦放逐的命運。於是三大魔神流落到人間，在甦醒後又不斷的破壞人類世界，最後梅菲斯特及巴爾被神秘的東方術士集團所封印，而戴艾波最後也被靈魂之石所封印，並埋藏在坎杜拉思這個地方。有一天，邪惡的戴艾波以祂邪惡的力量影響了大主教，將祂從靈魂之石中解放出來，並控制了國王的靈魂之後，又佔據了王子艾柏瑞特的身心，於是邪惡主導一切的時刻就要來臨了…。遊戲提供了一個城鎮和一個十七層的地下迷宮，再加上一個神壇，玩家所需要做的事，就是從第一層一路殺到底，遊戲就結束了。但此遊戲最大的特點，就是在角色扮演遊戲中加入了網路連線的功能，允許至多四位玩者一同上網冒險，每個隊員都各自擁有自己的個性及專長，遊戲又分爲單人單機、多人單機、多人多機三種玩法，並可利用遊戲所提供的連線方式，一同進行遊戲。



松崗

- ■記憶體：16MB
- ■音效：WIN95相容卡
- ■顯　示：SV
- ■類　型：即時戰略
- ■版　本：光碟
- ■售　價：1200元

極速大賽

Scorcher

西元2021年，經由戰爭的蹂躪和各類汙染的洗禮，地球上大部分的城市都已淪爲一片荒蕪之地，人們爲了適應這種惡劣的環境，而開發出一種能符合各種狀況並高速行駛的摩托車，而衍生出一種瘋狂的賽車運動，而身爲主角的您，自然也就是賽車選手中的精英份子囉！遊戲提供了兩種不同於一般常見的能源，分別是渦輪引擎和跳躍能源，渦輪引擎可以啓動渦輪加速；而跳躍能源可進行跳躍的



動作，各有其不同的用處。遊戲分爲冠軍賽、計時賽和練習賽，玩家可自行挑選喜愛的模式加入。

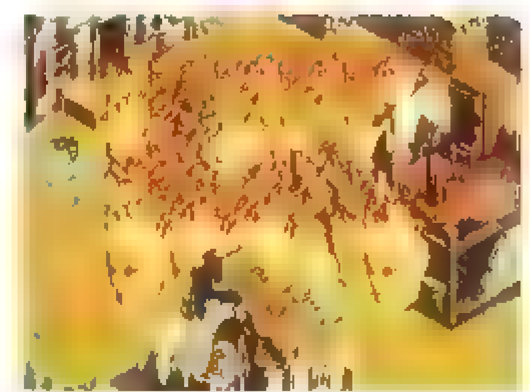
美商新美

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟
- 售　價：980元

神奇傳說

FARLAND SAGA

以市面上即時戰略遊戲紅得發紫的情況看來，TGL公司推出的這款回合式SLG+RPG遊戲一神奇傳說仍是衆所矚目的焦點。整個遊戲以全螢幕進行，並以3D繪圖方式展現，戰鬥畫面採45度斜角立體繪製，全螢幕的魔法效果，親和力十足的介面設計也是令人讚賞的地方。配合不同場景而搭配不同的樂曲，音樂表現也相當不俗，敵人的AI表現更讓玩家有大展身手的機會，整個遊戲相當長，共有



25關之多，若要觀賞結局畫面還有不知幾十關的隱藏關卡，看來不僅"俗"擱大碗，玩家也得好好努力了！

智冠科技

- 記憶體：12MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類型：策略RPG
- 版　本：光碟版
- 售　價：740元

終極戰士

這是一款類似「毀滅戰士」也就是「Doom-Like」的3D立體遊戲，這個遊戲是以MS-DOS這個作業系統爲基礎開發的，在畫面上以低解析度的畫面來表現，以增加遊戲執行時的流暢度，遊戲的場景都以Polygon構成，而人物及武器則是以2D來完成，並提供縮小地圖幫助玩家查詢。遊戲並支援Null Modem、Modem to Modem、IPX Network連線模式，可提供二到四人同時進行遊戲，並擁有完整的中文介面，如果您從



未曾玩過這類型的3D遊戲，或者英文一直是您心中永遠的痛，可以來玩玩這款遊戲。



- 記憶體：8MB
- 音　效：S/A
- 顯　示：V
- 類型：動作射擊
- 版　本：光碟
- 售　價：720元

鐵甲紀元—戰魂

遊戲的主角路克原先是隸屬於「先知企業集團」的科技研究人員，研究如何提高人類思想靈魂與資訊科技系統連結層次的技術。就在研究計畫接近完成之時，研究中心突然遭人破壞，部分的研究人員遭到殺害，所有的研究成果亦不翼而飛。路克他決定加入「特殊事件調查科」，找出事件的真相。遊戲的操作界面採取由駕駛艙的多功能顯示器看出的第一人視野爲主，主角可由其中得知速、高度、方向座標、目前機



甲兵上半身的旋轉角等等，另由三段式切換的管道中，幫助玩家瞭解環境狀況。

新意

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類型：模擬動作
- 版　本：光碟
- 售　價：800元

巫術外傳—復仇者

Wizardy Nemesis

經過數十個月的努力，SIRTECH終於推出了《巫術外傳》，這套冒險遊戲除了有豐富的劇情和複雜的謎語外，也有相當細緻美麗的圖形，換言之，現在呈現在大家面前的，是以立體方式擬眞的《巫術》世界，無論是小鎭中的房屋、陰暗的地下水道、和雄偉的城堡等，都允許玩者四處探索，親身體驗眞實的巫術世界。而裡面的人物，怪獸，也畫得相當逼眞，讓玩者在進行這套遊戲時，可以相當輕易的融入遊戲中，以便解救主角與這個幻想世界。遊戲是採第一人稱視野，方便玩者四處觀看與搜索。一開始首先必須學習法術，某些法術可做長距離攻擊，在敵人未到你面前時先殺死他，法術的學習必須先知道元素的力量，接著才能使用咒語。除了精彩的主線故事外，也有不少副線故事，而謎題可說是這個遊戲的精髓，有圖形、文字和開關等等精彩萬分，絕對不會讓玩者失望。而在廣大的世界中，遊戲提供了自動繪圖的功能，讓玩者能隨時知自己的位置所在。地圖上還可以依據自己的需要標上註解，以供冒險之用。



英特衛

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類型：冒險解謎
- 版　本：光碟
- 售　價：1280元

春之夢

這是一套完全黑色風味靈異怪奇的成人模擬冒險遊戲，所有在遊戲中出現的人物、場景，全部都是運用SGI超高解析度影像電腦所製作，全程採用3D立體人物模型的虛擬角色與CG電腦動畫架構而成，劇中的女主角是一位年滿十八歲，有運動天賦、頭腦清晰，又是體操部的主將，再加上身材姣好又愛讀神秘小說的美少女一小田桐舞。而玩家則是扮演村田的角色，為了通過重重關卡達到一親芳澤的目的，您最好時時注意周遭的事件與物品等



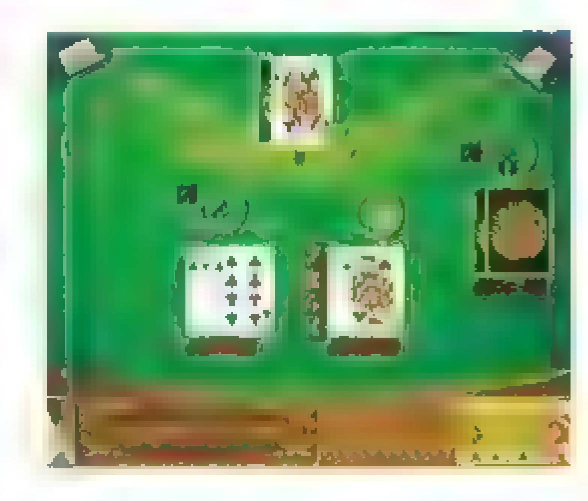
線索之關聯，並做出適當的選擇，才有機會解開謎題。

幸福鴨

- 記憶體：MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類型：文字冒險
- 版　本：光碟
- 售　價：690元

賭神至尊之戰

這是一套綜合式博奕遊戲，企圖在力求真實的「賭壇」之上，將時下最流行的文、武博奕遊戲網羅其中，遊戲並依玩者不同的習慣，設計了三個遊戲模式，分別為類似角色扮演遊戲的賭神之旅，在這裡玩者所扮演的主角會遇到約五十組大小不同的事件，進而了解「賭神」真正的含意；第二模式是職業錦標賽，提供了十六位風格各異的職業賭徒供玩者選擇，並在三場九種競賽項目中獲勝；第三種是休閒賭場，為一個完全開放式的空間，這三種模



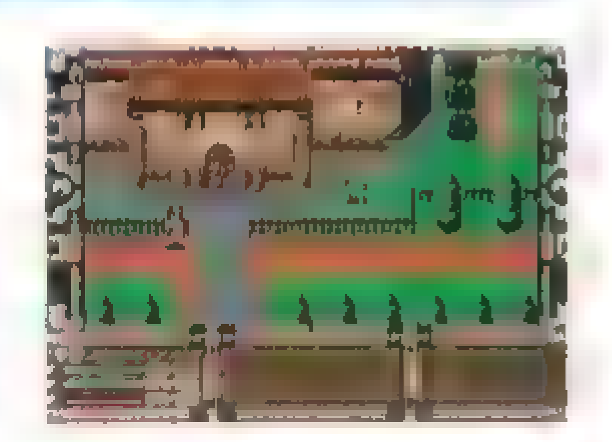
式使遊戲產生了多項內容、多種玩法的風貌。

智冠科技

- 記憶體：8MB
- 音效：S/U/G/M
- 顯　示：SV
- 類　型：博奕
- 版　本：光碟
- 售　價：660元

幻世奇譚

在這個瘋狂爆笑的遊戲中，玩家將扮演狗之一族的流浪修行劍士犬一史麥修，帶領著夥伴在大陸上進行冒險，在一段段爆笑的故事中，拯救這個已經失去愛心的大陸。而這些夥伴包括有狐之一族族長花鈴、使用吉他做為武器的女子一奇麗、還有年齡一大把但是看起來卻很年輕的術師貝托姆、有些奇怪的虎之一族的老頭子一啊達虎，以及十分討厭紅蘿蔔的雲之一族的女王一西拉等，由這六個各有特色的角色所組成的隊



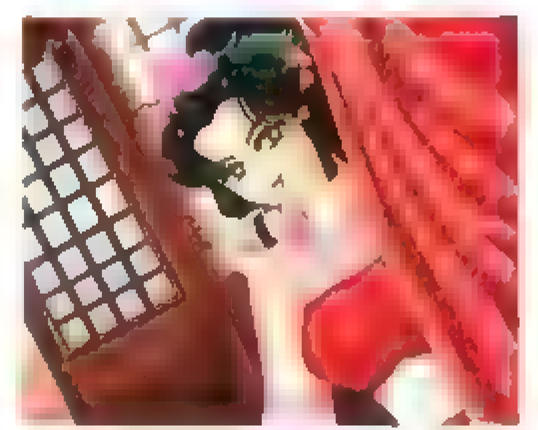
伍，將會發生什麼樣瘋狂的事情呢？這個問題就等著各位您自己體會了。



- 記憶體：MB
- 音　效：S/A
- 顯　示：V
- 類型：角色扮演
- 版　本：磁片
- 售　價：600元

金瓶梅之偷情寶鑑

本遊戲以『金瓶梅』一書中的主角「西門慶」為扮演的對象，遊戲的目標即是玩家必須努力的用各種手段方法，把十位大美女征服並娶回家。遊戲中的十位大美女，她們所要求的條件完全不同，在遊戲進行的過程中玩家必須依照一些蛛絲馬跡來研判不同女孩子的性格，以便說出「適當」的話，作正確的選擇，因為在本遊戲中，只要說錯一句話，或是作錯一件事情，美女離開後就再也不會回來了，也就是再也沒有機會了



。本遊戲是個限制級的遊戲，所以不太適合未滿十八歲的朋友們哦！

智冠科技

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類型：養成冒險
- 版　本：光碟
- 售　價：720元

水滸傳　梁山英雄

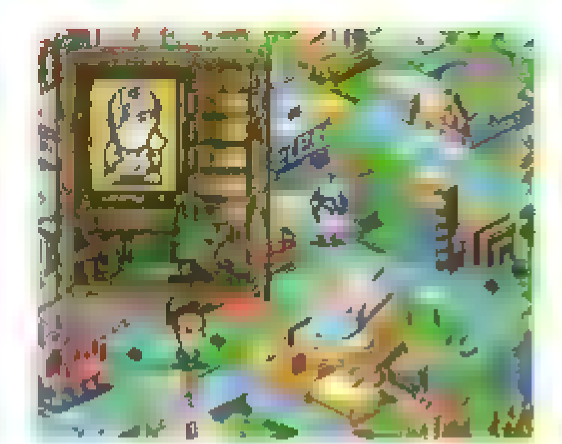
是一款橫向捲軸的動作遊戲，在水滸傳梁山英雄中，每一關的開頭除了有水墨風格繪製成的故事畫面外，還有文字敘述各關的目的何在，玩者可以從中得知水滸故事中的恩怨情仇，不會讓玩家玩的一蹋糊塗後，還不知究竟是怎麼一回事。另外遊戲採用320×200和640×480兩種解析度來製作遊戲，遊戲中的大尺寸的人物造型，將會帶給玩家更刺激震撼的武打畫面，而精細的背景畫面和人物的動作，更是玩遊戲時的一種享受，玩者在遊戲中可以隨時任意切換解析度，選擇最自在的遊戲畫面來進行遊戲，沒有任何的限制。在人物方面，遊戲提供了「豹子頭」林沖，「花和尚」魯智深，「鬼靈精」錦兒和「青面獸」楊志供玩家選擇，其中「豹子頭」林沖在遊戲中將會根據遊戲的進展而出現不同的造型，另外除了這四人之外，遊戲中也特別提供了神秘的人物來供玩家操控，至於是何種神秘人物，這就得靠玩家來自行發掘了，值得一提的是，遊戲提供了二人同時進行遊戲的功能，因此玩家們可以猶如梁山聚義般一起進行遊戲。



熊貓

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版本：磁片/光碟
- 售　價：750元

黑道當家

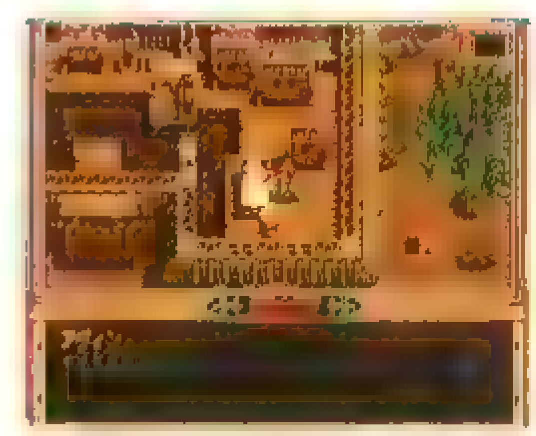


這是一套類似大富翁的複合式遊戲，一開始玩家們必須從十位角色人物中，選取一名在遊戲中扮演的角色，接著要想盡辦法，利用組織的經營和參與選舉的方式來得金錢和地位，並決定所扮演角色的成長方向，藉此來贏得最後的勝利。遊戲中所有的人物都是採取SD的可愛造型，玩家在進行遊戲時，將可以看到可愛的立體人物遊走於遊戲的場景之中唷！而遊戲類型則是結合了大富翁式的進行方式、策略式的經營理念與RPG的戰鬥技巧、還有些許養成的氣氛等組合而成的多元化遊戲。

天堂鳥

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：益智
- 版　本：光碟
- 售　價：580元

Brandish 2魔界重現



從古代王國地府的塔中帶回來一個傳說「有一本書記載著，若要控制整個巨大的行星，則須先得到可以變強的力量。」基於此因使得小國一夢戴比亞，捲入壯烈戰爭的舞台。終於兩年的光陰猶如風般的過去了。亞雷斯身背著長劍由地底回來了，猶如命運的引導般，他來到了夢戴比亞，就在他精疲力盡即將昏厥時，身上的長劍被奪走了，而他也被關進了夢戴比亞國王一巴多拉所設的監獄島倍魯沙特，究竟夢戴比亞國的命運會與古代的小國路特一樣嗎？稱霸地上，一切的關鍵，就在你的身上！

天堂鳥

- 記憶體：MB
- 音　效：A
- 顯　示：V
- 類型：角色扮演
- 版　本：光碟
- 售　價：650元

勇者泡泡龍



曾經在TV GAME上風靡一時的泡泡龍又來囉！遊戲由這一次的主角一粉紅、可愛的小龍亞妮和頑皮好動、好奇心特強的小龍亞比揭開序幕。話說亞比在好奇心驅使之下，偷偷進入所謂『禁忌的山洞』，在不知情的情況下釋放了封於玻璃瓶中的六大魔頭，使得世界消失了。整個遊戲共分六大場景，每個場景的關卡數也不同，且遊戲中多了傳輸門的功能，玩家可自由的左右進出。遊戲中除了一般性的加分寶物外，還增加了提升戰鬥力的寶物。喔！勇者們，ARE YOU READY？小龍亞比出發囉！



- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：500元

YOUNG GUNS大富翁



YOUNG GUNS大富翁是改編自知名漫畫家林政德先生的漫畫。遊戲畫面採用SVGA模式，卡通式的畫風、活潑動聽的音樂表現，不管是內容或取材，都和漫畫原作有著相當程度的關聯性。遊戲中共有十名主角可供玩家選擇，配合校內、校外兩塊棋盤的規劃，玩家可自由選擇是否離開或者進入校區，最後目的不外乎是在有限的時間內能否將心儀的對象追到手，有34種物品、工具供玩家使用以達到得勝條件。覺得生活索然無味嗎？歡迎進入中仁高中，開始你多采多姿的夢幻高中生活吧！

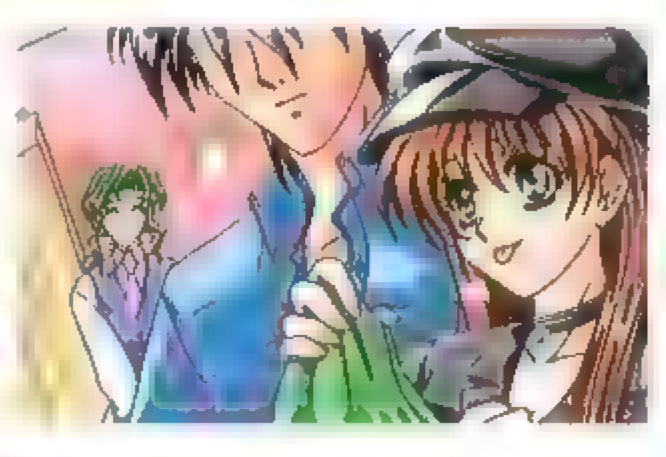
松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：益智
- 版　本：光碟版
- 售　價：750元

卒業旅行

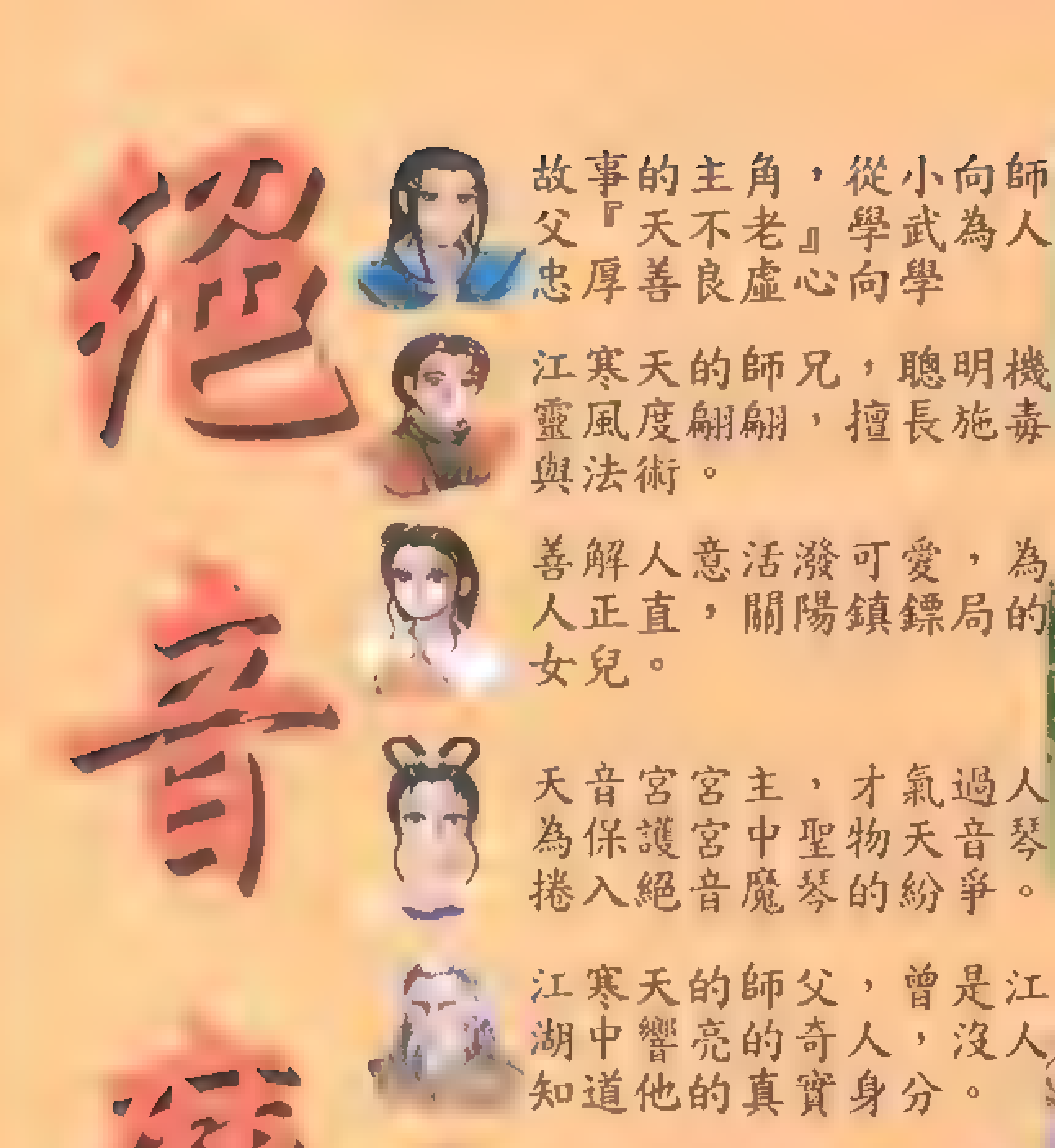
Sotsugyou-Ryokou

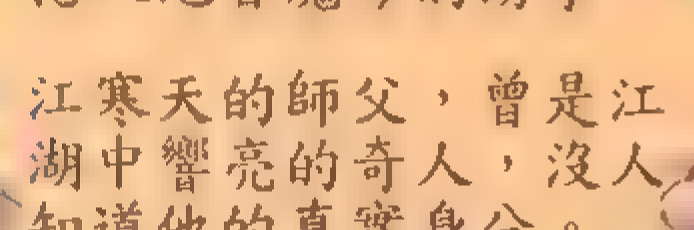
貴之，一個今年即將從高中畢業的高三學生，在畢業前夕邀請了幾位同校的女學生，一同作一趟畢業前的紀念旅行。當然故事便是發生在這趟旅行中，主角必須在這趟旅行中追求到一位女孩子，故事中出現的女孩子也不只是主角的同學，還有一些是會在故事的劇情中陸續出現的美女，一樣也可讓主角追求，當然追求成功的話，玩家自然可以…心想事成。整個故事流程本身就是一部小說，是由玩家你自己來決定故事的劇情發展，採用多線式的方式來進行，最棒的地方在於同一個女孩子追求的方式不只一種，以往的遊戲往往一個女孩子就是一種追求模式，沒有按照既定路線發展的話就無法成功，卒業旅行則打破這種方式，讓玩家更能按照自己的方式對同一個女孩子展開不同的追求方式，當然追求成功後所能看到的清涼畫面也都不同，室內、室外，完全看玩家如何發展，千萬不要以為到手了，下一次就換另一位女孩子，這樣的話你可是會錯過許多精彩鏡頭，總之對同一個女孩子，多追幾次吧！保證讓你大吃一驚！

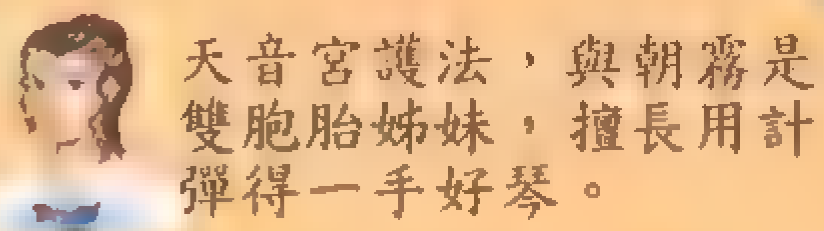


歡樂盒

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類型：文字冒險
- 版本：磁片/光碟
- 售　價：880元


絕音魔琴
故事的主角，從小向師父『天不老』學武為人忠厚善良虛心向學
江寒天的師兄，聰明機靈風度翩翩，擅長施毒與法術。
善解人意活潑可愛，為人正直，關陽鎮鏢局的女兒。
天音宮宮主，才氣過人為保護宮中聖物天音琴捲入絕音魔琴的紛爭。
江寒天的師父，曾是江湖中響亮的奇人，沒人知道他的真實身分。

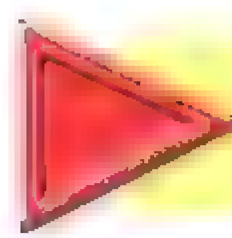

天音宮護法，機智靈敏武功高強。


天音宮護法，與朝霧是雙胞胎姊妹，擅長用計彈得一手好琴。






相傳武林中得道最高者擁有絕音魔琴
若與此物化為一體則所向無敵，它是
傳說中的寶物，不知它落入何人之手
也不知其形貌，如今絕音魔琴隨著一
場武林浩劫消失無蹤・・・
你必須密切注意各雜誌上有關絕音魔
琴的線索，我們懸賞找到絕音魔琴的
請來函告知絕音魔琴為何物？



中原鏢局



第一部以中國歷史背景結合RPG、經營的戰略遊戲大作，遊戲內容遍及中國的明朝版圖，令人嘆為觀止，二十多種角色，武器除了刀、劍、鍊錘、弓、鞭之外還有發氣功、施魔法的攻擊方式，是中國式的戰略RPG當中難得的佳作。



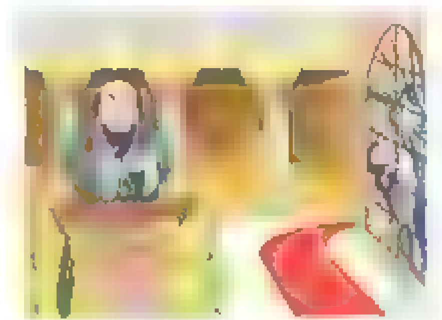


大富翁樂園

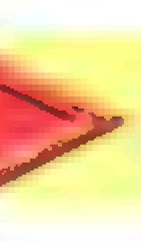


平靜安寧的遊樂場突然出現了一群從四面八方來的牛鬼蛇神，十二位逗趣人物，七大主題樂園有海盜船、雲霄飛車、鬼屋、咖啡杯、摩天輪、木馬區、碰碰車，另有意想不到的魔法與突發事件，高解析模式將樂園中的每個角落完整呈現。





mi 泰鷹股份有限公司
MICROBASE INC.
住址：新店市光明街250號3樓
TEL:918-4601 FAX:918-0836
E-MAIL: md9763@ms1.hinet.net



神龍快打



一群生活於太古時期的神龍，經歷了無數次殺戮戰爭之後，發明了驚人的精神力量化身成戰士；時空之門大開，神龍入侵地球！身為戰士的您如何拯救地球呢？

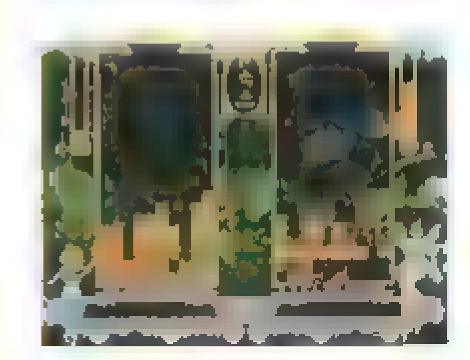




天神傳說



神話世界這一屆的俄羅斯超魔法大賽即將展開，推出的代表包括了魔法師、阿修羅、埃及豔后、小龍女、精靈以及神燈，每一位皆有其擅長的魔法及絕招；您有足夠的信心及能力擊敗其他角逐者，並挑戰上屆的衛冕者"惡魔"嗎？





ARTDINK

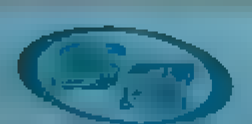
天下御免

中文視窗版

少不經事的你
在風華絕代的大江戶
商業繁盛的日本橋
掛起了自己的招牌
揮灑你卓越的商業手腕
痛快賺盡天下銀兩
你將成爲第一豪商！



Screamer 2



驚爆實感賽車2



駕駛各款名車，

[illegible]

臨場感十足震撼!

VGA及SVGA畫面保證讓你大呼過癮!








HARVESTER
小鎮驚魂
限制級
Merit Studios 1996年最佳恐怖冒險遊戲
耗時2年，全球恐怖冒險迷期待已久之作
它即將以全新面貌、3D動畫、真人演出
劇情字幕及3片光碟的容量與您見面。
本廣告所提及之產品或商標皆屬其原出品公司所有
代理發行
第3波文化事業股份有限公司
第三波臺北、臺中、高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售
本產品適用DOS及
WIN 95作業系統



星際元帥
STAR GENERAL
天空不再是界限所在，宇宙不再遙不可及
銀河系中的一場世紀之爭即將引爆
您可以完全與電腦對抗或利用數據機與人類的對手爭奪「星際元帥」的頭銜！
讓玩家同時享有不同的視覺效果
SSI
A MINDSCAPE® COMPANY
MINDSCAPE
代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
TEL (02)7130959 FAX 7151950
TEL (04)2274467 FAX 2274492
TEL (07)2254886 FAX 2251893

鋼鐵勁旅II

STEEL PANTHERS II

現代坦克大對決！

在玩過「鋼鐵勁旅」，享受過它那令人驚訝的二次世界大戰裝甲戰鬥之後，你渴望進行更多的戰役嗎?現在，「鋼鐵勁旅II」推出了，而且它會讓你的世界動了起來!

遊戲焦點：

★會戰功能：以同一批部隊進行一連串的小型戰役，並由援軍來彌補損失。
★歷史場景：重現多場韓國、越南及中東的衝突。
★假想場景：多場發生在韓國、加拿大、歐洲及亞洲的爆炸性假想衝突。
★自己動手作：可利用場景編輯功能讓你輕易創造自己的戰爭。
★支援Email網路連線：利用Email，挑戰世界各地高手。



代理發行●生產製造

第3波文化事業股份有限公司





SURFACE TENSION

超速任務







企鵝闖天關
Mutant Penguins
把穿花内褲的通通抓起來！
GAMETEK
代理發行‧生產製造
第3波文化事業股份有限公司


如史詩般恢宏壯闊的歷史策略遊戲
三國演義貳
人氣超旺、買氣鼎沸！
要跟上時代潮流，
必玩三國演義貳！
遊戲特色
軟體世界 智冠科技股份有限公司 SOFTWORLD

賭神 至尊之戰





千餘句電腦對手狀況對話，以及詳實的荷官真人語音，使賭桌競技更具臨場感。

本遊戲採用65536色高彩色盤，搭配全3D精緻場景，帶給您最擬真的遊戲世界。

遊戲配樂由當紅搖滾團體踏刀製作，直接以光碟音軌收錄，絕對具有典藏價值！

完整的線上求助功能，讓您在最短的時間之內，瞭解遊戲中各個博奕項目的玩法。

三種遊戲模式



賭神之旅

由「玩家龍門鎮」主線編劇，近百位出場人物伴您縱橫賭壇，多樣式發展，多重結局的劇情架構，讓您有不殺魔王也能完成遊戲的多重選擇。



職業大賽

妳可以在十六位風格各異的世界好手中擇一出賽，爭取職業賭壇最後冠軍的榮銜，如何打敗強勁的對手，登上最後的王座，就看您怎麼運籌帷幄了。



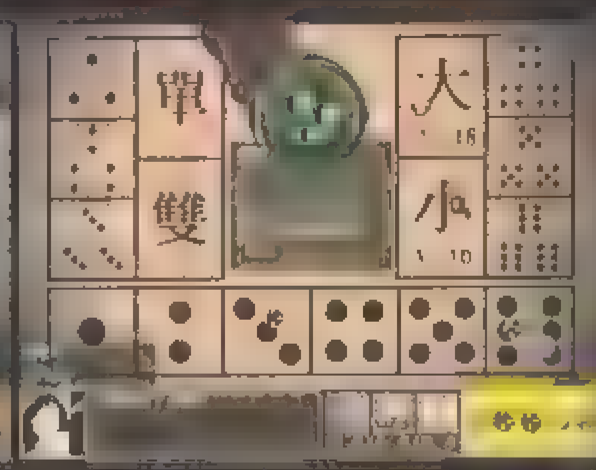
休閒模式

想小賭一把，可是又擔心抽不出時間嗎？請來「賭徒共和國」開個戶，無限透支的信用額度，讓您體驗一擲千金，面不改色的豪賭滋味。

遊戲內容

梭哈　羅宋　輪盤　接龍　跟班　押寶　黑傑克　撿紅點
天九牌　五條龍　喜巴拉　大老二　推筒子　大滿貫　擲雙骰



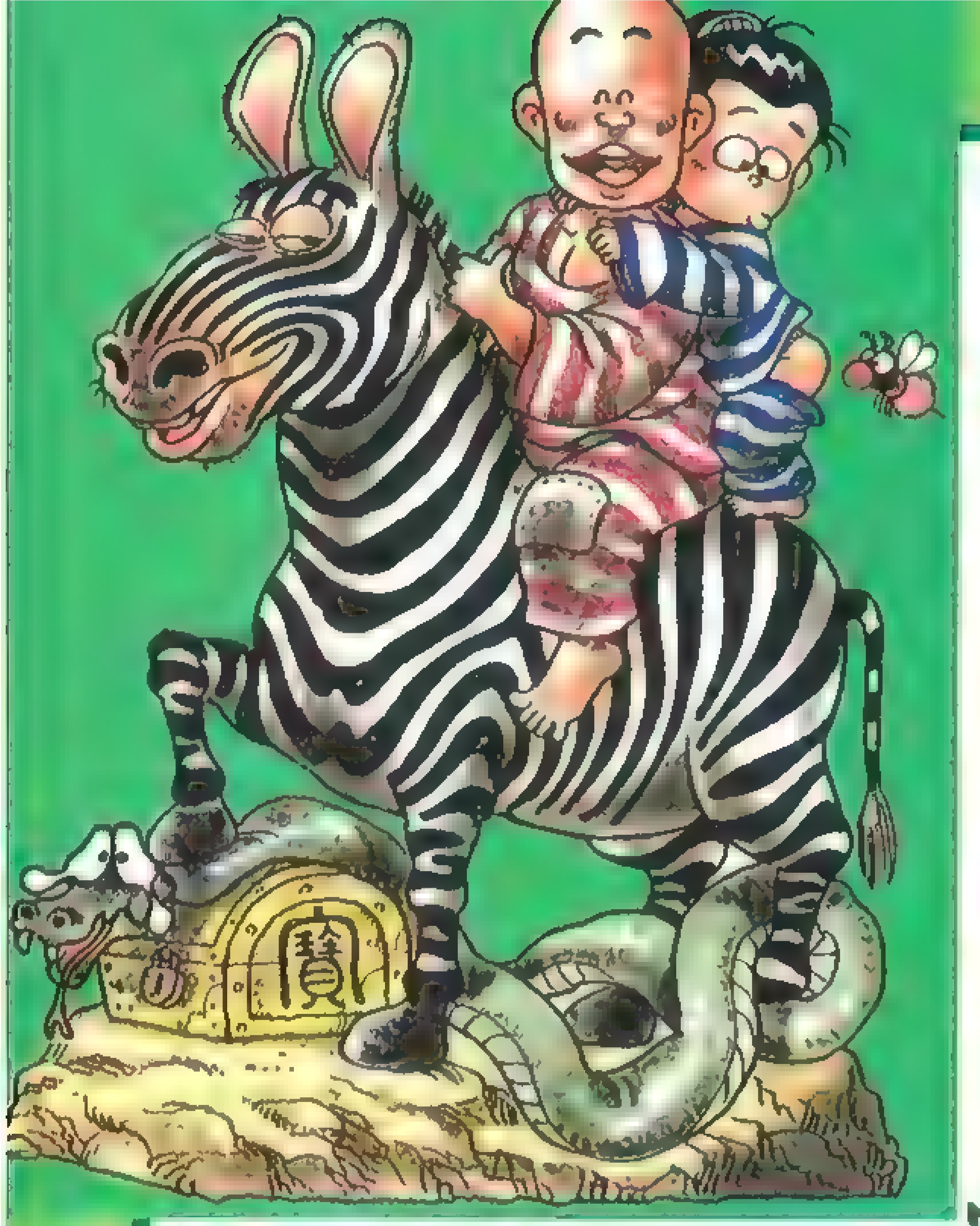








Pro Arts Factory 設計製作



烏龍院

其震撼人心的效果當然不同凡響，當年也因爲烏龍院的崛起，讓許多的新生代漫畫家如雨後春筍般的相繼而起，現今台灣的漫畫能如此蓬勃發展，烏龍院實在是功不可沒呀！

烏龍院曾經伴隨著許多青澀少年一路走來，它的幽默、誇張，對生活在壓力無窮的現代人而言，無疑是一劑清涼樂，讓壓力找到了宣洩口，當年烏龍院造成一股漫畫旋風，席捲電視、電影界，現在它即將躍上電腦螢幕，讓你親眼見證那兩個令人發噱的寶貝師兄弟和無厘頭的長眉、和胖師父。爲了完全展現烏龍院的原始風貌，更是不惜成本的延請敖大師親手助筆，讓遊戲中主角生動的表情及劇情，完全與原著相同

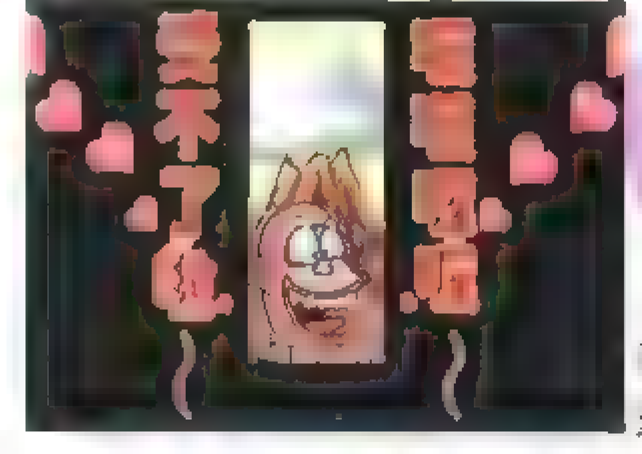
席捲遊戲界，再造新旋風

猶記得筆者當年讀書時期，也是個小小的漫畫迷，每天冒著被抓的危險（以前的時代若是被知道去漫畫店看書，肯定挨揍）偷偷進出昏暗的漫畫店，爲的就是看敖幼祥大師當年紅遍半邊天的漫畫－烏龍院、皮皮和快樂營等，書中漫畫角色的滑稽表現、令人意想不到的急轉彎突梯的劇情演變，讓人或捧腹大笑、或暗自偷笑、或哈哈大笑，



由敖幼祥大師親自主筆繪成的片頭動畫，人物表情誇張，爆笑

腦筋急轉彎，烏龍院中瞧



大師兄心花朵朵開...

說到劇情的架構是企畫人員最爲傷腦筋的一環，如果有看過烏龍院漫畫的玩家應該都知道，烏龍院是採四格漫畫的方式，它並沒有像一般小說那樣有個完整的劇情故事，因此想將它改成角色扮演那可不是件簡單的事，不僅要將零散的片段完美的結合成一段精彩的劇情故事，還要將多達兩百多名的人物以及七十多個場景融合在一起，中間還得加入許多人物的屬性、武功、謎題、陷阱、怪物等等，而這一切都只憑所謂的創意，就像敖大師在書中所說，「創意若能被尊重，萬物必興，民族必盛。」創意萬歲！智冠科技萬歲！…嗯！言規正傳，爲了表現出漫畫中的詼諧諷刺，遊戲中人物的造型和與對話都極盡誇張、調侃之能事。在對話時會有多種不同選擇，玩家不同的決擇可能引發不同的結


每種動作招式都有不同的動畫喔！

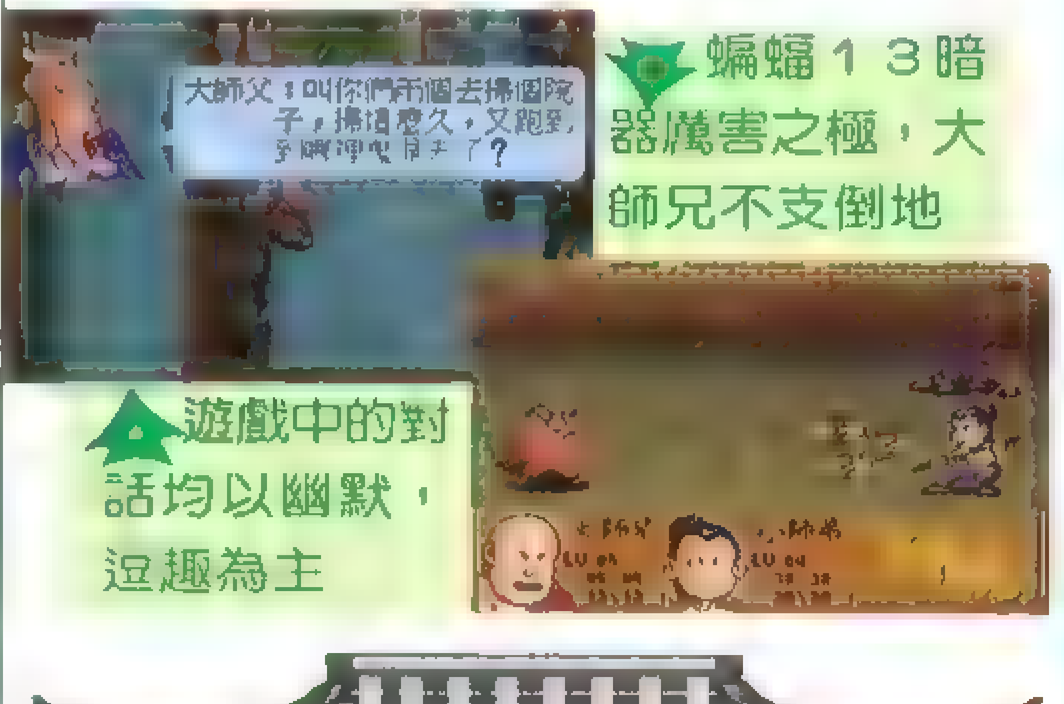
果，且人物的對話內容會有不同表情，對話內容也可能因事件之完成而有所改變，在遊戲過程中不時會穿插一些小動畫，非常有趣哼：此外事件的處理方式，也沒有一定的方法，運用你開闊的想像力，來點與眾不同的作為吧：

在遊戲的謎題設計方面也是相當富有創意，例如在九九木人陣中，即使你用盡更種高超的武藝還是無法將它打敗時，該如何是好？乾脆用一把火燒了它？但會遭師父惡罵一場，還是用白蟻神不知鬼不覺的將木頭全部給蛀掉，炫吧！除了一些可自各種商店夠得的物品外，特殊物品的獲得都必須動點腦筋才行，有時你自己還可利用幾種不同的物品DIY創造出另一種全新的物品，遊戲中當然也有各式各樣的迷宮，但這些迷宮不致於難玩家為上，謎題的設計也都相當的平易近人，例如在你努力畫下迷宮的地圖後，會赫然發現迷宮地圖的形狀竟然隱藏了過關的口訣等等，每個解決謎題的方法不只一種，玩家可多方思考腦力激盪。

草包村天雲大師遇難，烏龍師兄弟拔刀相助

話說在烏龍院中，長眉道長和胖師父見兩個徒弟已在烏龍院中學習武藝很長一段時間了，正是考驗他們武功的最佳時機，便允諾若能順利通過木人巷的考驗便讓他們下山歷練，增長見聞。木人巷是由金木水火土五陣所組成，水門陣是一個深不見底的水池，考驗閩茲輕功的造詣；金門陣，考驗兵械功夫；火門陣，考驗拳腳功夫；土門陣，考驗機關、暗器的反應能力；九九木人大陣，是最後一關，內有十八木人羅漢，除非有過人的聰明才智和精湛的武功，不然的話是不容易通過的。師兄弟二人歷經千辛萬苦，終於不負師父們的重望，順利通過所有嚴苛的考驗。當兩人準備下山之際，便傳來草包村天雲大師遇害的不幸消息，於是師兄弟二人奉師命下山對此事件進行深入的調查，兩人就這樣踏上行俠仗義之旅，誰知竟會捲入一場驚心動魄的江湖浩劫，更搞出一連串令人噴飯的千古奇事…

在大師兄和小師弟結伴闖蕩江湖的旅途中，因爲烏龍院頗有盛名，會有來自各地武林好手的挑戰和各種不同賊眾的侵襲，像少林寺第一大弟子花僧、江北四怪、野狗山寨寨主、千手頭陀、刀囚、劍奴等等，每個敵人都有他拿手的好戲絕招，像奪魂刀就以九魂刀和喪魂奪命名滿江湖。當然啦！兩位師兄弟可也不是省油的燈，他們的攻擊方式有徒手、兵器、暗器三種，另外還有專門防禦用的防禦招式，如果人物手持特殊武器或暗器，可發出各種威力不一的武功絕招。每種招式都有其經驗值、等級的限制，共分爲三段，如果你常練某一招的話，該招式就會越來越強，當升到第三段時，就非常的強了。除了大小師兄弟外，你還可在旅途中結識志同道合的伙伴加入你的陣營，像蔡捕頭、叮噹雙姝、天山神尼等。



▼蝙蝠13暗器厲害之極，大師兄不支倒地

▲遊戲中的對話均以幽默，逗趣為主

場景最多，物品最拉風

遊戲中大大小小的場景多達七十幾個，聚虎村、野狗山寨、石頭城、雪魔嶺、亂葬崗等等，每個場景的BLOCK都是大尺寸，所以能將所有的人物表情、動作細膩的展現在玩家的面前。此外在每個場景中有許多可以造訪



封面故事

的民宅與各種商店。在武器店、護具店可購買各式各樣的武器裝備和護具；草藥店中有各種神奇的藥草，也有不法商人販賣假藥；沒錢時可拿物品到當舖去典當以渡過難關；市集中有各種鮮果蔬菜；肚子餓了？別忘了到客棧吃些素餐順道打探消息；錢莊內可調頭寸，但是你絕對想不到在錢莊竟然可以辦信用卡、買小哥大、呼叫救護馬車吧！雜貨店內可購得日常用品，地下城用的火把啦！香煙啦！還有泡麵，哈，好玩吧！更有趣的是要吃泡麵你還得有熱水瓶才行，抽煙當然可以解解煙癮，可是別忘了抽煙有害健康，會扣生命點數呢！當然還有許多千奇百怪的店家，要等你進入遊戲中探索。遊戲的音樂也有14首之多，每首音樂與場景的搭配可說非常的協調，例如在龍宮的音樂就給人波濤洶湧氣勢如宏的感覺；在亂葬崗音樂陰森恐怖聽了則會令人毛骨悚然；當然還有石頭城的熱鬧、擺渡河的飄渺仙境，但卻隱含殺機等等，非常的豐富精彩。光看出自敖大師手筆的各種幽默逗趣的漫畫和這些精彩配樂夠值回票價了。


無情劍客對決天山雙瞪！

漫畫人物，爆笑登場

敖大師筆下的人物各個新穎獨特，詼諧幽默，令人爲之絕倒。除了底下所介紹的角色外，遊戲其實還有許多甘草型的人物，由於篇幅有限，只能介紹戲份較重的一些人物，請您共同品論其丰采！



大師兄：烏龍院長眉師父和胖師父收的大弟子，搞笑功夫一流。他的拳法甚得烏龍院兩位師父的眞傳，柳葉掌、擒龍手和裂地掌等掌法使得虎虎生風；在劍法方面有落葉棍法、靈蛇劍法，在拿到混天劍和龍鬚劍後，可習得混天劍法和龍鬚劍法；配合攜帶的暗器可在敵人不注意時使出滿天花雨、一指神通、袖裏乾坤等暗器。



小師弟：烏龍院新近收的小弟子，和大師兄兩人在烏龍院搞出許多爆笑的烏龍事件。這次奉師命和大師兄下山查訪天雲大師被殺事件，而捲入一連串的陰謀事件中。小師弟的拳法也不弱，其中八卦掌、七絕腳更是其拿手絕活；麒麟爪和無情劍客所授的無情劍法更是斬殺敵人於無形；暗器方面有穿雲弓、燕尾刃等。



天山神尼：由於該派記載著秘密寶藏的天山語錄和天山秘圖被天山雙瞪這兩名叛徒盜走，而下山前來調查。你在遊戲後期可與這位神尼攜手共同尋訪天山秘寶，但是這位神尼眞的是爲正義而尋寶嗎？神尼的天山飛絮、絕命三拂、極樂西天等招很強，不是一般人能抵擋得住。

叮噹姐妹：叮噹姐妹橫行江湖無人不知，無人不曉，姐妹倆最擅長以美人計誘惑敵人，趁敵人心迷意亂之際，再使出無人可擋的絕招「叮噹神功」將其消滅，其天女散花的惡毒暗器更是各方英雄好漢要密切留意的。在某個橋段你將和叮噹姐妹共同仗義江湖行，小心別被迷倒囉！

蔡捕頭：大名鼎鼎的蔡捕頭是名捕快，剛正不阿，將石頭城整治的有條有理。其成名絕技爲蔡一刀、神捕三刀和懶驢打滾。

章大人：石頭城的知府大人，表上是個廉潔清明的好官，但是卻暗地裏勾結綠林大盜與天山雙瞪準備搶奪密寶、陰謀造反。

天山雙瞪：爲了獲得武林至寶，不惜偷盜天山神尼的藏寶圖，暗中策畫召開綠林大會，準備鏟除異己，榮登武林之尊的寶座。

現代的新新人類可能對烏龍院並不熟悉，但是對於這樣一部曾經代表本土最受歡迎的漫畫，實在應該找找烏龍院原著漫畫來看看，但據筆者側面瞭解，目前烏龍院的漫畫已經絕版，想在一般書店找它可能不容易，不過，千萬別氣餒，玩玩由敖大師親筆作畫的烏龍院遊戲，不僅能讓你一睹漫畫的丰采，更能讓你獲得漫畫中所沒有的樂趣呢！不管各位玩家是否爲漫畫迷，烏龍院均是一款值得您用力期待的作品喔。

專題企劃



線上遊戲大百科

前言

自從Origin宣佈要推出線上創世紀以來，各大公司都相繼跟進，發展自己的線上多人遊戲。目前在市場上有許多種類的線上遊戲，但是同樣都能爲玩家帶來多人同樂的經驗。現在在市場上有多種線上遊戲類型，可分成三大類：只能進行多人連線的遊戲、單人遊戲附設多人連線功能伺服器的遊戲、以及提供玩家多人連線經驗的收費服務。

本文將針對幾個代表性的例子來介紹上述各種不同的連線遊戲，讓玩家可以享受到各種不同的連線娛樂。

多人連線網路遊戲

通常這一類的遊戲在設計之初時就是爲了要能夠允許數以千計的玩家同時進行。這一類的遊戲程式通常都會以免費的方式送給玩家，至於贈送的途徑則因遊戲而異。如果程式本身很小，那玩家也許可以直接上網站下載，但若程式很大時，遊戲也許就會以隨雜誌附贈的方式送出，或是可以在遊戲專賣店免費索取。這一類的遊戲都會有專門的遊戲伺服器設立於不同的地方，玩家若要進行遊戲，則必須要經由自己的PPP/SLIP網路帳號連線。遊戲的收費方式可以讓玩家有數種選擇，最普通的選項包括按照使用時數計費或是每月繳交固定費用然後擁有無限的遊戲時數。

Origin的線上創世紀、Virgin的Subspace都可以算是這類遊戲最具代表性的了。雖然這兩個遊戲都將會是收費遊戲，但是目前由於兩個遊戲都在測試的階段，所以都還是免費開放給玩家們玩

線上創世紀

設計公司：Origin Systems

代表網頁：http://www.owo.com/uo.html

遊戲價格：免費贈送連線費用：(1)按使用時數每小時收費（實際費用未訂）(2)繳交一定費用在一個月內可有無限時間（實際費用未訂）

目前狀況：遊戲正在測試中

連線方式：PPP/SLIP

連線要求：最大延遲不可超過500 millisecond連線速度最低需爲14400 bps



線上創世紀可以說是連線遊戲的始祖，所有的玩家將會在中世紀的時代中扮演一個角色。遊戲的目的因人而異，玩家要做什麼就做什麼，可說是身在一個真實世界一樣。唯一不同的是，在這個世界





中玩家可以使用魔法，享受在真實世界中無法享受到的冒險樂趣。喜愛創世紀的人都知道，創世紀最好玩的就是人與人之間的互動以及探險世界的刺激。線上版的創世界更是將這個優點發揮得淋漓盡至，由於在線上創世紀中幾乎所有的人都是由在真實世界中某一個玩家所控制，所以人與人之間在溝通時不再是與毫無智慧，只會照著遊戲劇本說話的電腦人物。相對的，由於玩家是與一個真人說話，在溝通的技巧上當然要更加注意。玩家要知道，在真實的世界裡有各種不同的人，在線上創世紀的世界中也是如此，玩家可以在這一個虛擬的世界中進行一些在真實世界中無法進行的事，在遊戲中實現自己的理想。

Origin這一個線上創世紀的世界相當真實，連最基本的生態環境，如食物鏈以及適者生存的定律都寫在程式之中。據Origin線上創世紀設計小組總監Starr Longh接受本刊訪問時表示："線上創世紀將會是一個遊戲界前所未見的虛擬世界，它的真實度將會讓玩者好像融入了真實的世界一般。遊戲的一花一木都是經由Origin精心設計的，幾乎在真實世界中可以做到的，在線上創世紀的世界都可以做到。"

線上創世紀目前還在測試階段，但是有時候會開放給玩家們上線進行測式。遊戲於去年已經測試過兩次。現在馬上會有另一個主要測試將會開始，玩家們只要付給Origin三塊美金就可以登記參加測試。等到真正開始之前Origin將會寄一片裝有測試版程式的光碟給有交錢的玩家們，由於目前付費的玩家已超過了六萬個，所以Origin已停止接受申請。本刊受到邀請將會於屆時以Origin測試員的身份上線測試以為玩家帶來更多的追擊報導。

SubSpace

設計公司：Virgin Interactive Entertainment

代表網頁：http://www.vie.com/subspace

遊戲價格：免費、玩家需自行下載連線費用：(1)按使用時數每小時收費（實際費用未訂）(2)繳交一定費用在一個月內可有無限時間（實際費用未訂）

目前狀況　遊戲目前正免費對外開放

連線方式　PPP/SLIP

連線要求：最大延遲不可超過700 millisecond

連線速度最低需為14400 bps

對於想要享受線上多人遊戲，又不喜歡動腦筋的玩家，Virgin Interactive Entertainment所設計的Subspace就是玩家最好的選擇。在遊戲中玩家操作著一架小太空船，可以發射子彈。當然，在舞台中也會有許多其它的太空船，各由一個人所控制。遊戲的目的相當容易，就是摧毀所有的太空船。當玩家每毀掉一艘船時本身的經驗值就會增加，隨著經驗的增加本身所使用的武器也會跟著升級。由於本遊戲一次可以讓數千個玩家在同一個舞臺中廝殺，所以想要在遊戲中生存久一點可是得全憑技術的唷！

當每一部太空船炸掉後，船上的能源球就會出現，這時，玩家只要收集許多的能源球就可以將武器升級。在Subspace中太空船所有的裝備都是以能源值計算的。玩家在發射子彈時會用掉少許能源，在發射傷害力較強的能源砲時會用掉更多的能源。若玩家被擊中時，本身的能源也會減少，如果能源低於零時玩家的座機就會爆炸。不過不必擔心，能源會自動的回復，而且速度很快，不過相對的，玩家若要摧毀其他的太空船就必需要連續發射才能有用。



與許多線上遊戲比較起來，Subspace經由PPP/SLIP連線下遊戲的速度令人相當滿意。由於遊戲圖型相當簡單，是採用2D圖型加上簡單的線條所構成，再加上程式本身需要傳送的資料不多（只有本身的座標以及敵機座標），所以遊戲的速度相當流暢，不會有一般線上遊戲因網路延遲所造成的跳格現象。但是若玩家的連線品質實在是太爛的話，那就令當別論了。如果說玩家的連在玩Subspace時都會有嚴重的跳格的話，那實在就沒有一個線上遊戲可以讓玩家玩了，趕快換一個ISP吧！





設計公司：3DO Company

代表網頁：http://www.3do.com

遊戲價格：$59.99美金

連線費用：免費

目前狀況：遊戲正式版已推出

連線方式：PPP/SLIP

連線要求：最大延遲不可超過700 millisecond

連線速度最低需爲14400 bps

這是由3DO所推出的一套線上多人遊戲，它使用了第一人視角，可以讓玩家使用像毀滅戰士那樣的角度來看這個線上世界。在這裡玩家可以與其他人進行各種不同的遊戲。

很可惜，在截稿之前3DO尚未開放本套遊戲的網路，但是當讀者看到這篇文章時，本遊戲應該就正式推出了。



設計公司：捷友資訊科技

代表網頁：http://www.apexsoft.com.tw

遊戲價格：臺幣$600

連線費用：目前免費

目前狀況：遊戲正式版已推出

連線方式：PPP/SLIP

連線要求：無限制

網路麻將早在BBS時代就已相當風行，筆者原本還以爲在網路遊戲這麼受歡迎的時代臺灣居然還沒有公司朝這方面發展，但是，感謝捷友科技，臺灣第一套網路遊戲終於誕生了：Win麻將Net！這套結合圖型介面以及3D動畫的遊戲將玩家從無趣的文字介面麻將帶到真正的多媒體世界。更妙的是，幾乎所有的網路遊戲伺服器都位於美國，對於電信落後的臺灣來說要享受到高速的連線幾乎是不可能的事，而由於捷友是國內的公司，所以遊戲的伺服器就設在臺灣本地。他們不但爲玩家們帶來一套本土化的網路遊戲，還帶給玩家們高速的網路連線，讓玩家可以真正的享受到流暢的遊戲經驗。



相信〝雀友〞們都討厭3缺1的情況吧！Win麻將Net可以讓玩家隨便上網，然後找齊人數後就開始打方城大戰。無論是刮風、下雨，玩家都可以躲在家中，坐在PC前面以牌會友，更妙的是本遊戲是Win95的程式，可以藉寫作業或是打報告之名來打麻將，只要家長或是老闆一接近，就趕緊將視窗換到Word或是Excel等等…。如果說您辦公室中職員的業績突然下降了，那就得趕快查查他們硬碟中是否有Win麻將Net。

目前這套遊戲連線費用是免費的，玩家只要約好數個朋友就可以上線打麻將。據說本套戲外銷到美國賣得還不錯，在美國的遊戲伺服器也很快就會架好。可以說是一套少數外銷成功的國人自製遊戲。對了，如果玩家不想上線玩，也可以進行與電腦打牌的單人模式喔！

單人遊戲附設免費多人連線遊戲伺服器

這一類的遊戲在推出之時都是單人遊戲，雖然遊戲本身有多人連線的功能，而且可以支援至8～16人同時連線的功能，但是一般的玩家家中並沒有電腦網路，如果要使用多人連線的功能，最多也是經由數據機進行兩人連線的遊戲。再不然就是使用直接電纜線連線，雖然速度較快，但是卻也只能兩人進行而已。於是，一些公司就開始動腦筋，自己設立了網路遊戲伺服器，支援推出的遊戲，其目的不過是要讓遊戲更吸引人，不過玩家卻可以因此享受到只經由數據機就可以進行2人以上連線的樂趣。

這一類的服務通常都是免費讓玩家使用，但是還是存在著多種缺點（免費的東西通常都是這樣的）。由於這類的服務使用網際網路傳送資料，由於網際網路的品質相當不穩定，所以十之八九的時刻都會有相當嚴重的延遲，讓遊戲的速度及品質大大的降低。雖然如此，許多玩家都還是可以忍受這些缺點，享受著免費的線上經驗。這類服務最具代表性的就是Westwood的Westwood Chat 以及Blizzard的Battle.Net了。

Westwood Chat

設計公司：Westwood Studio

代表網頁：http://www.westwood.com

遊戲價格：支援多套遊戲

連線費用：免費

目前狀況：已對外開放

連線方式：PPP/SLIP

連線要求：無限制

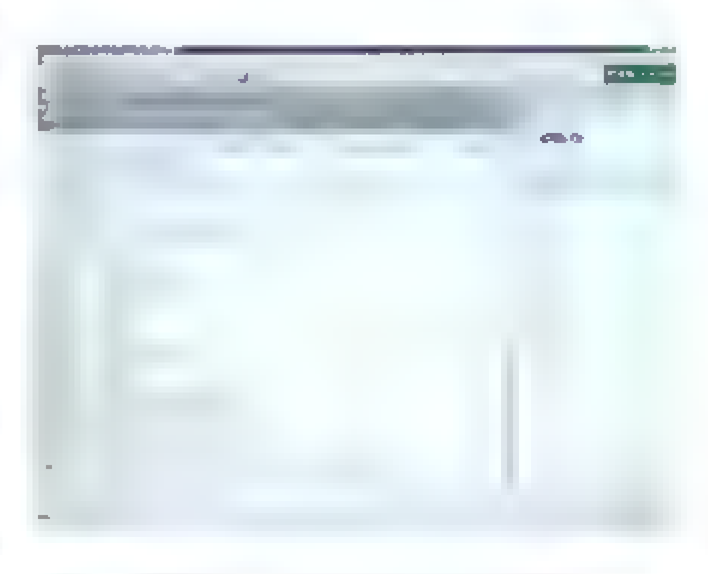
由於Westwood的動員終極令在遊戲界可說是紅透半邊天的遊戲，所以Westwood在推出紅色警戒時就連同Westwood Chat的程式一同放在光碟內。這是一個由Westwood Studio所架設的多人連線遊戲伺服器，目前支援的遊戲有動員終極令以及紅色警戒等等。玩家只需要有自己的網際網路帳戶，就可以執行附在遊戲光碟內的



Westwood Chat程式。對了，Westwood也有推出一個〝大富翁〞遊戲，玩家如果有這套遊戲，也可以在Westwood Chat上面玩喔！

玩家在登入Westwood Chat之前必須要先註册所要使用的軟體，然後玩家才能夠申請帳戶。登入Westwood Chat的密碼是由Westwood Studio決定的，並會在玩家申請後馬上使用電子郵件傳給玩家。如果說玩家使用的是盜版遊戲，筆者勸你們最好不要登入Westwood Chat，以免被逮個正著。

當玩家登入Westwood Chat後，可以看到許多的房間，每一個房間中都有很多的玩家。這時，玩家可以開始與其他人聊天，當然，玩家們也可以玩遊戲。玩家可以加入別人所製造的遊戲，也可以自己創造一個。無論如何，玩家都將由Westwood Chat連線絕對都可以享受到刺激的戰略遊戲。Westwood Chat還有一個功能，可以讓玩家將一些髒話過濾掉，大家都知道，網路上有很多沒水準的人，多了這個功能可以說是讓玩家不用遭到不必要的騷擾。



Battle.net

設計公司：Blizzard North

代表網頁：http://www.battle.net

遊戲價格：支援多套遊戲

連線費用：免費

目前狀況：已對外開放

連線方式：PPP/SLIP

連線要求：無限制



Battle.net是Blizzard爲了讓玩家可以輕鬆進行多人模式所設的遊戲伺服器，目前玩家可以經由Battle.net進行Blizzard旗下擁有多人連線功能的遊戲，如魔獸爭霸一、二代以及Diablo等遊戲。聽說Blizzard就是因爲要在Diablo裡面加上Battle.net的介面而延誤了遊戲的推出日期。

Battle.net的介面不像Westwood Chat一樣是外部介面，而是內設在遊戲中的。所以玩家如果要登入的話，只要先進入網際網路，然後在選擇遊戲中的Battle.Net選項就可以了。

線遊戲伺服

筆者記得在三年前毀滅戰士正在轟得昏天黑地時，美國市面上就出現了一種公司，專們提供玩家使用數據機連線然後進行兩人以上的多人網路大戰。由於那時候多人連線功能並未受到遊戲界的重視，所以這種公司從頭到尾也只有那麼一百零一家。直到去年的E3展，各廠商大大的開始重視遊戲的多人連線功能後，一些提供連線遊戲服務的公司就開始出現，目前業界最具代表性的就屬TEN（Tatal Entertainment Network）、Mplayer、以及Dwango三家。

這些公司的特點是他們支援目前大部份有名且支援多人連線的遊戲，提供玩家一個連線的地方。也就是說，他們將玩家的數據機當成網路卡，並將他們自己的機器當作網路伺服器，同時處理數千個玩家的遊戲資料，然後跟玩家收取服務費。這麼一來，玩家不但可以不必安裝網路就可以玩兩人以上的連線遊戲，而且提供服務的商家也可以擁有足夠的經費隨時的增強遊戲伺服器的功能。



設計公司：Total Entertainment Network

代表網頁：http://www.ten.net

遊戲價格：支援多套遊戲連線費用：(1)按使用時數計費(2)每月繳交$29.95美金可無限使用目前狀況：已對外開放

連線方式：PPP/SLIP

連線要求：無限制

TEN的軟體可以在各大雜誌所附贈的光碟中找到，不然也可以到他們的網頁下載，雖然說玩家可以經由本身的ISP連到TEN進行遊戲，但是TEN本身也提供自己的ISP讓玩家使用。玩家若使用自己的ISP，那遊戲的速度一定會減慢不少，因爲網際網路的品質時好時差，無法控製；唯有使用TEN本身的ISP，才能得到最好的連線速



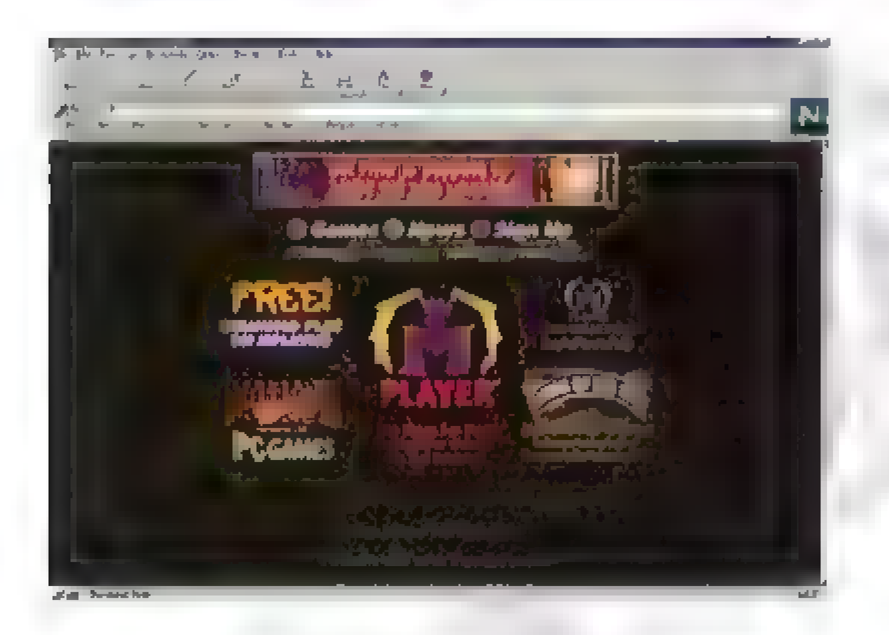
度。但是，如果玩家使用TEN的ISP的話，無論你選擇了哪一種付費方式，每一個鐘頭TEN都會多加收一些費用作爲ISP的使用費。

TEN目前支援的遊戲

遊戲名稱	發行公司	遊戲類型
Deadlock	Accolade	策略
Terminal Velocity	Apogee	射擊
Duke Dukem 3D	Apogee	動作射擊
Shadow Worrior	Apogee	動作
Prey	Apogee	動作射擊
Blood	Apogee	動作射擊
Warcraft	Blizzard	策略
Big Red Racing	Domark	賽車
Total Mayhem	Domark	動作
Confirmed Kill	Domark	動作射擊
Deadthtrap Dungeon	Domark	動作射擊
SimCity 2000	Maxis	模擬
Falcon 4.0	Microprose	飛行模擬
Top Gun	Microprose	飛行模擬
Necrodome	Mindscape	動作射擊
Silencer	Mindscape	動作射擊
Panzer General	SSI	策略
Dark Sun Online	SSI	策略
Jagged Alliance Deadly Games	Sir-tech	動作策略
Command & Conquer	Westwood Studio	策略
Command & Conquer Red Alert	Westwood Studio	策略
Quake	Id Software	動作射擊
Diablo	Blizzard	RPG

Mplayer

設計公司：Mpath Mplayer Inc.
代表網頁：http://www.mplayer.com
遊戲價格：支援多套遊戲連線費用：(1)免費



(2)繳交年費無限使用

目前狀況：已對外開放
連線方式：PPP/SLIP
連線要求：無限制

Mplayer可以說是TEN在市場上最大的敵人，因此他們在最近很狠的進行了一個促銷計畫，玩家們在進入Mplayer之前可以有兩種選擇：第一種就是免費使用他們的服務，但是代價就是玩家的畫面上將會有一個關不掉、而且一直會在螢幕最上一層的一個小視窗，裡面會顯示出各家遊戲公司的廣告，這些廣告雖然佔的空間不是很大，也不太會影響玩家進行遊戲，但是他們每幾分鐘就會自動更換一次，於是玩家的遊戲就會停下來等待系統下載下一個廣告。

第二種就是選擇繳交數十塊的年費，玩家就可以不必“觀賞”廣告就上線進行遊戲。據筆者所知，很多玩家都選擇付費的方式。

Mplayer目前支援的遊戲

遊戲名稱	發行公司	遊戲類型
Command & Conquer Red Alert	Westwood Studio	策略
Command & Conquer	Westwood Studio	策略
Diablo	Blizzard	RPG
Risk	Hasbro Interactive	紙上遊戲
Quake	Id Software	動作射擊
Warwind	SSI	策略
Scrabble	Hasbro Interactive	紙上遊戲
Mech Worrior 2	Activision	動作射擊
Terminal Velocity	3d Realms	動作射擊
Big Red Racing	Eidos Interactive	賽車
Deadlock	Accolade	策略
Warcraft	Blizzard	策略

結論

線上遊戲在美國許多玩家已經開始享受了，希望臺灣的遊戲廠商也能夠盡快普遍的架設國人自己的多人遊戲網際網路伺服器，讓臺灣的玩家也能享受多人一起玩遊戲的樂趣。



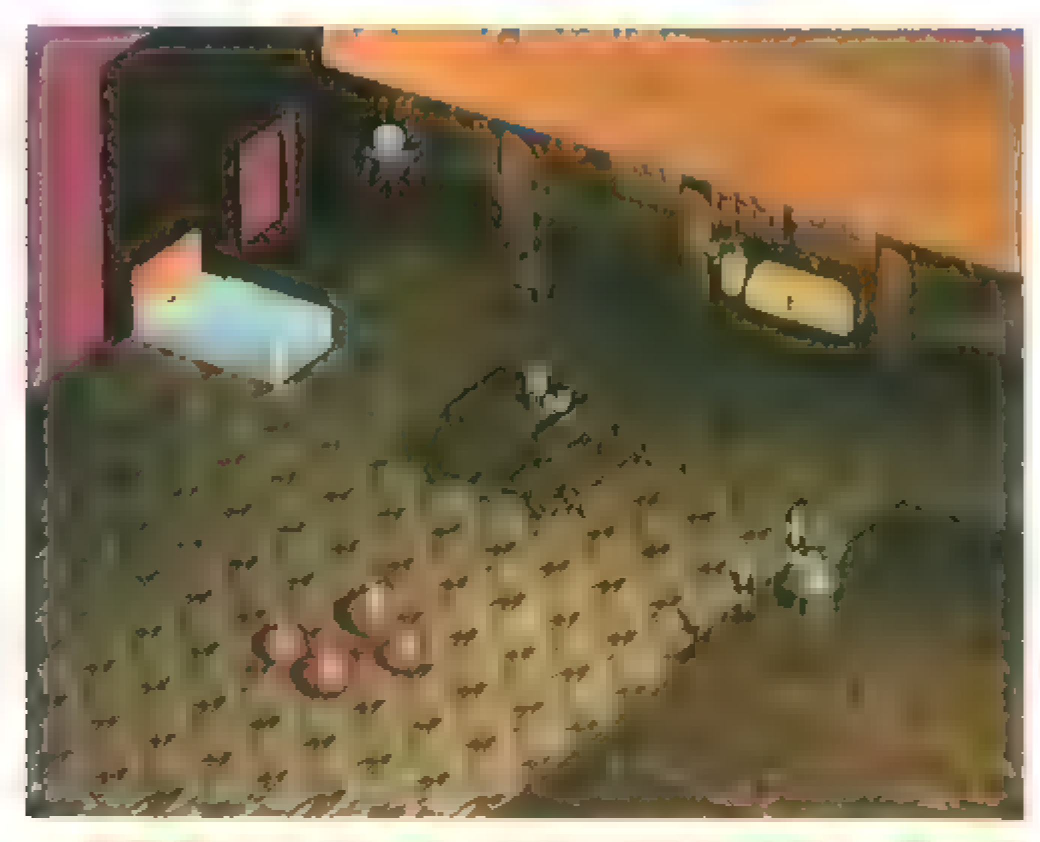


本文轉載自PC CHAMP

譯者：林玉珊

韓國超新新GAME

獨家介紹—北命



▲角色圖片以角色為主所有的事物皆由3D圖片算繪又組成。

FE（Future Entertainment）在電腦遊戲界算是新的生力軍，但是玩家幾乎沒有不知道FE的，先前已呈現給大衆"將軍"和"野花"等名作的FE，這次又再推出含有歷史意識的遊戲"北命"，相信將會炒熱冬季的遊戲市場，PC CHAMP選定FE的野心作"北命"來做爲這月號的電玩特輯，向讀者們做第一手的公開發表。

中國武林史源流爲韓民族！！

舞台爲中國大陸，遊戲的男主角是一位名叫"張河"的人物，在他貧困的童年時期，便成了孤兒後來被中國武林高手張大道與能雲素所扶養長大，可是當他20歲時爲了找尋自己的身世而離開他們去冒險，因此中國式的角色名字占絕大部份，而物件則採用我們所熟悉的人蔘、栗子、棗子、胡桃等。北命的企劃者李銀河組長表示：「遊戲中強調歷史意識。」遊戲名稱『北命』中的『北』爲高句麗、『命』爲命令的涵意，男主角張河本身爲了尋根，開始一面冒險同時，一面在冒險過程中讓他發覺武林的源流，並且尋找在中國已離散的高句麗的7個悲劇。北命的「命」正是尋找高句麗悲劇命令的涵意，也就是FE在這遊戲中所想要強調的一點，將韓民族做爲中國歷史的根源而展開一連串的故事情節。角色扮演裡最重要的要素便是故事情節，像北命即是將重點放在故事情節組成上的一部典型角色扮演遊戲，但是大部份的角色扮演爲直線性構成單一故事情節，但北命卻具有3種結局，故事過程中有許多採用了以戲由系統發展各種分歧的情節，由於如此至少可以愉快地玩3-次以上呢！



尋根……

在陡峭的懸崖上，一名男子手抱嬰孩正被五名大漢包圍，傷痕累累的那名男子將嬰孩掛在劍上用力地往對面的絕壁一擲，包圍的五名大漢中一名男子見狀連忙伸出手，但飛出去的劍連同嬰孩一塊掉到懸崖谷底。那個嬰孩被過去人稱"宇內四奇"的張大道和能雲素夫婦發現並將他扶養長大，取名叫"張河"，20年後張河已成爲健壯的青年，並從兩位高手處學習了高強的武功；他的養父告知他有關自己身世的秘密，想要解開自己身世之謎，便要到江湖上去瞧瞧。張河在勝關入口處救了一位被壞漢追趕名叫宗飛妍的女子，那名女子雖然爲武林五大世家一宗世家家族的獨生女，但是因遭受到中原以北最強的沙門人集瑪部的攻擊而滅門，那名女子獨自脫逃出來後和張河成爲同僚，並決定一齊找尋能解開自己身上所佩帶那把劍之謎的三大刀劍名將。

尋找的第一位刀劍名將曾爲宗氏世家大的上檢司單川，但現在卻爲集瑪部的冒庶支部長，後來被張河和宗飛妍收拾掉。遇上第二位刀劍名將從他那得知張河所佩帶的劍爲在高句麗鑄造的賢哲劍，曾經是天下10大高手中西域第一人逸俠的劍，這個事實…

根據思想醫學的體質特性

遊戲設定的依據是以思想醫學的個性體質爲基準，思想醫學把人們的體質分爲："太陽人"、"太陰人"、"素陽人"、"素陰人"四種。參與遊戲者需爲新個性的同僚來設定體質。各角色皆有固有的性格，將固有性格和體質結合後，就會形成綜合性的性格。如何設定角色的體質，這點非常重要，那會影響到角色的攻擊力、防禦力、ITEM的選擇。例如：個性外向具活動性的太陽人，相對的攻擊力就會設定得較強，而個性內向消極的素陽人，他的防禦力就會設定得較強。

同樣的也應該要選擇適合體質的ITEM才吃，萬一吃了不適合體質的ITEM時，不光是藥效會減退而已，持續不斷地吃不適合體質的ITEM後，可能會導致走火入魔，而有中斷活動、減低壽命等的危險。例如，我們往往認爲是名藥的人參，假如太陽人吃了之後，藥效就不會正常地顯現。另外，糯米適合太陰人與素陰人，米類食品適合所有體質，而柿子則爲太陽人與素陰人具有[illegible]的ITEM，所以應該好好掌握住像這樣的ITEM與體質的相互關係，而後在設定體質時想想全體一致的方向與調和後再做適當的設定。

各式體質介紹

素陽人：在場面火在所不辭是屬於做事的類型，但是卻容易原諒對方的行爲或對方所承認的過錯。具同情心、率直坦白不做作，非常討厭阿諛諂媚的事。這樣的體質由於具有許多熱力，所以喜好喝冰水。內向，消極，外表看來溫和、謙卑的模樣，在內心裡會有強悍、周密、有條理的一面。

素陰人：頭腦聰明、判斷迅速而具條理。心地多所偏狹，一旦懷恨在心就不會釋懷，屬於吝嗇那一類型，傾向於只顧自己的利益而拋棄操節的機會主義者的體質。







太陽人：思考力卓越，無論和誰都能相處得融洽，具判斷力與進取心的氣息。因自己會被異常念頭衝昏頭腦，無視別人的意見而傾向於獨自行動的緣故，所以需有謹慎地判斷後才踏出步伐的態度。

太陰人：事情只要一開始便會像隻牛一樣辛勤地耕耘，具有完成事情的持久力，做許多情能獲得大的成就。表面上看來文質彬彬的模樣，內心卻陰險而不輕易顯露出來，即使明白自己做錯事仍愚蠢地關固執，也會有推委、退出、愚笨的一面。

戰鬥系統

在角色扮演的遊戲類型中與故事情節同樣占有非常重要地位的部份便是戰鬥。到目前爲止許多角

色扮演仍以在遊戲進行的中途和一些小角色進行毫無意義的打鬥爲主。爲了能夠獲得戰勝領袖級角色的高戰鬥水準分數，而反覆地進行練功。像這樣爲了要把分數提高的情形屢見不鮮，但是北命比前述遊戲在戰鬥及故事情節上有更密切的關連。當然在冒險的途中與小角色打鬥也不全然沒有，不過絕大部份的戰鬥是依故事情節才產生的。北命的戰鬥方式採Real Time By Gage的方式，對各個角色來說有戰鬥回數的標準計，戰鬥完之後在這標準計未滿之前的一段時間內是無法攻擊的。大部份的角色扮演遊戲採主角輪番與敵方角色攻擊的戰鬥方式，在北命則採用只要戰鬥標準計恢復便可攻擊的方式。所以許多角色可以同時攻擊，但必須要小心一點就是即使受外傷而服用療傷藥，但由於先前已下達攻擊命令，也會使角色的生命力變成零，故在下達命令時千萬要小心並注意這一點。另外，標準計滿時防禦力也會變高，但是採取攻擊時，標準計數會變爲零，直至標準計再滿之前的敏捷性等體力會瞬間降低的緣故，所以攻擊完後會成爲最危險的狀態。

角色的媒介變數分爲外功與內功；外功又分爲刀劍、拳法、輕功、醫術，內功則分爲反彈強氣、智力、功力、掌法。各個角色累積經驗值讓標準計提昇的話，可以在各個媒介變數中把所給予內、外功的數值分類，並將分好的數值透過在位的首領獲得此能力。例如：假設給予外功的數值爲120，在刀劍、拳法、輕功、醫術中自己分配想要使它提昇的能力數值。想要以恢復爲主的角色可集中醫術其數值提昇。與基本的角色扮演不同的是在北命中沒有魔法數值，取而代之的是"內功數值"，採用內功做爲攻擊的話那麼內功數值就會降低，其它角色扮演遊戲中使用魔法後可以看到華麗的效果，而採用內功透過攻擊同樣地也可看得到。有些攻擊會需要用到極大的內功，採取攻擊的話由於會喪失攻擊力至虛脫的程度，故除非真的必要才使用它。

工作站（work station）複製你的立體3D圖片

遊戲中以角色爲主的圖，都採工作站用微軟alias製作而成，在最近的趨勢反映下，所有的背景與物品是以100%3D組成640×480高解像度。負責北命圖片製作的李敬純表示"已儘最大努力將具備alias的優點做最大的活用了，儘管到目前爲止正式使用alias的時間不算長，但在此遊戲中採用alias時，我心想儘可能地不落外國遊戲之後來活用alias"。採用alias系統中有一個動畫作業稱之爲ske-leton技巧，在戰場中甚至比以動作爲主的戰鬥示動畫更能表現真實角色的動作。首先先對角色塑型之後，負責skeleton的人再把骨架設定好，基本上這便已進入動畫作業了。但是當記者至FE取材時，透過工作站顯現出來的流暢的動畫，實際上當遊戲放至PC播放之際，可看出受到硬碟和容量的局限下省略了許多部份，現在使用alias後作業成的圖片，DATA容量總共24GB，將這全部都使用當然是不可能的，所以把角色動作中必要的動畫及所有制作之後需要的部份抽出來放在實際遊戲裡。這樣的"抽出"作業所需的時間佔全體開發時間的大部份。基於這理由李銀河說"拿486DX2-66來玩北命，系統上可以是可以，但DX4-100水準的系統才能使遊戲順暢並玩得愉快"。

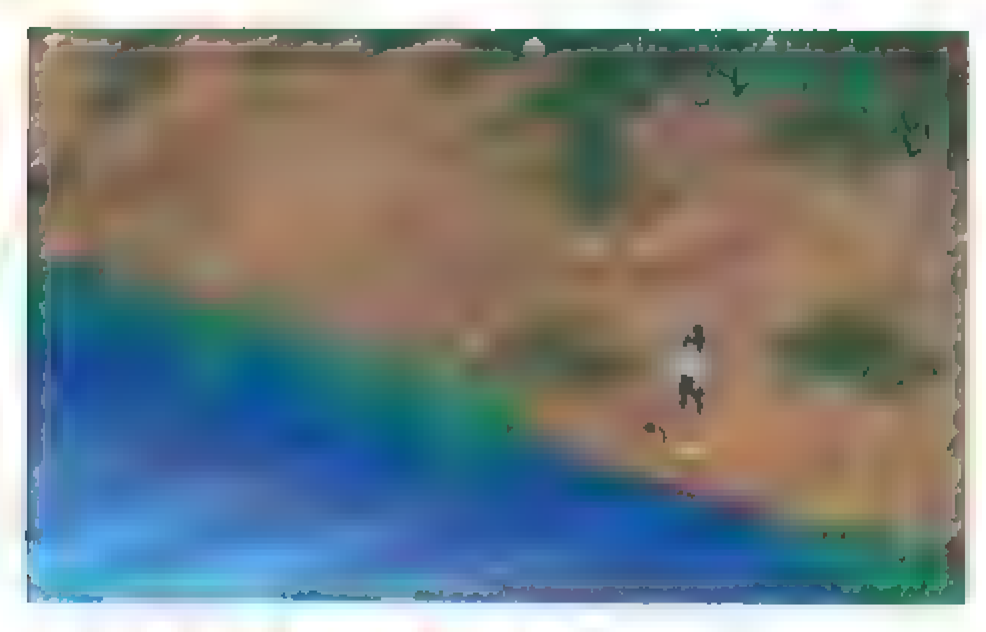


在北命中又有另外一項"party color"，這個在外國電影使用最多的技術，可以把火或自然現象表現得宛如實物。另外用手繪圖的苦差事如發射場面也可用這套系統來表現。伴隨著使用alias而來的，物件失去了如同金屬般的"金光閃閃"，標準的國產遊戲中往往採3D予以表現出物件表面光滑及閃亮的狀態，但是使用alias所繪出包括的衆物件，雖然沒有金光閃閃的狀態，但是卻表現出更接近真實的物件。例如：像沙漠的砂礫，使用alias後，不光只感覺到它不平與粗糙，甚至連細微的影子也能表現出來。

遊戲中角色們的影子不是用電腦自動繪成影像，而是採用retouch用手工一一地描繪的方法，總括一句，極度"忠勞動"的意思，與他的角色扮演遊戲一樣，北命也在地圖上呈現出所有東西，所以地圖系統能源（Map system engine）也是十分重要的要素之一，分析其他遊戲的地圖系統來看，像Walk Left或alstonesya故事一樣的遊戲採磁磚概念法做成地圖，所謂的磁磚是指爲了表現出某些圖案，而可以反覆地將小碎塊弄成一個圖案之意，例如：爲了表現出沙漠用沙漠色的16×16的圖點(dot)，只要一幅畫反覆地把原點蓋在畫上，即使是一幅寬的圖畫可以表現出來。這種方式的地圖系統是爲了組成大型寬幅地圖而採狹隘的圖案意象的緣故，所以能使遊戲容量減小的優點顯示在地圖上，在地圖能展現的真實性仍有限。最近因爲CD-ROM普遍使用，就沒有遊戲容量上的問題，也就是說爲了讓遊戲的品質提昇而有充份的條件配合著，地圖全部具有實際圖案並使用Full Map Engine也就是一張地圖是用一張圖案做成的，這個系統的優點是在遊戲進行上有真實的展現，還有因爲使用3D Landing Image後比以往更有真實感更能溶入遊戲之中。

Skeleton是何種技術呢？

通常非軟體動物大部份都靠骨骼爲中心活動，所以只要靠骨骼的模樣即可掌握動作。舉例來說腿



▲ .I 水 [illegible]

的構造有長腿人和短腿人，走路的模樣也會產生差別，骨骼或長或粗、手臂、腿、胸、腰甚至於手指的動作也會產生細微的變化。所謂在workstation中的wire，就是在外殼內包含骨骼，事實上是製作近動畫動作，也就是說以腰爲中心採skeleton連結手臂與腿、頭甚至髮辮相互的連貫關係即可製作出流暢的動畫。

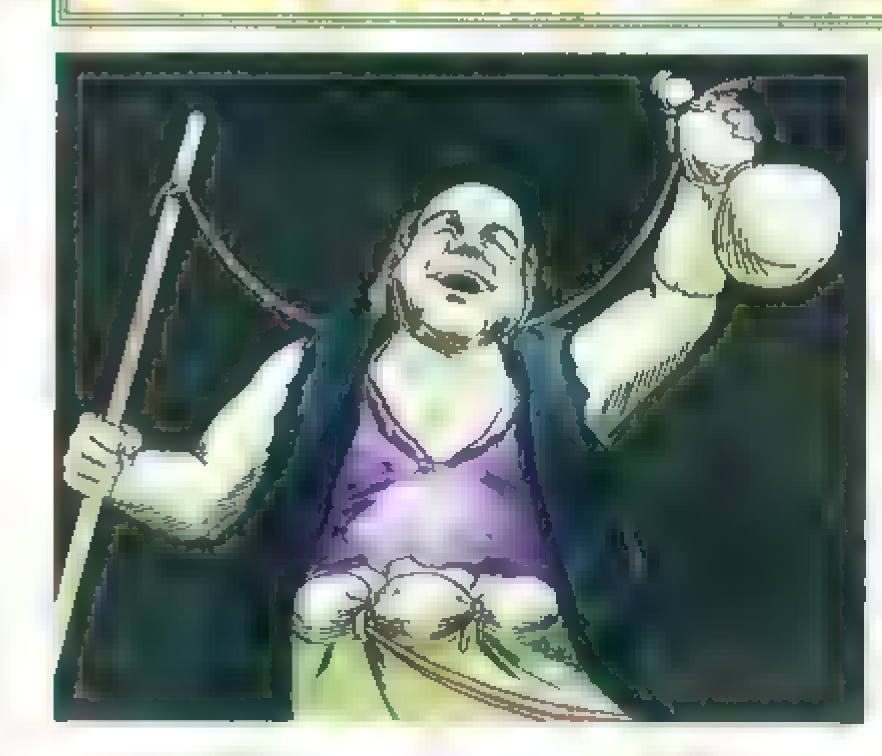
舉例來看，一般人直立走路時，從左腳提起開始，全身都會起變化，從頭的小動作起至使身體重心往前移動，爲了讓手臂有均衡感往相反的方向，也就是当踏左腳時右手就往前擺動，使用skeleton可以將全身的表現流暢地展現出來，想成以一邊骨骼爲重心而致全身骨骼的動作就會比較容易。接下來，使用skeleton之後便可以表現纖細的肌肉，也就是彎曲手臂時可以輕易地表現出擠在手臂上方的肌肉。第三個步驟，一般Wire動畫裡關節與關節分開並產生空隙，但skeleton中抓住關節與關節之間的肌肉，即可表現出人活動般的動作，並防止產生不自然的、過多的動作。脖子的情形，舉例來說，定出旋轉的角度後，便能輕易地用動畫來展現。

人物介紹

●宗飛妍　女主角16歲

唐代的名門大家　宗氏世的獨生女，從小因身分尊貴而接受許多教育爲文武兼備的八方美人。但是好景不常，遭到阡娑教的害，家門沒落至貧困的境地，在一偶然機會巧遇爲找尋自己身世而現出江湖的張河，便與張河一齊四處奔走…

● [illegible]



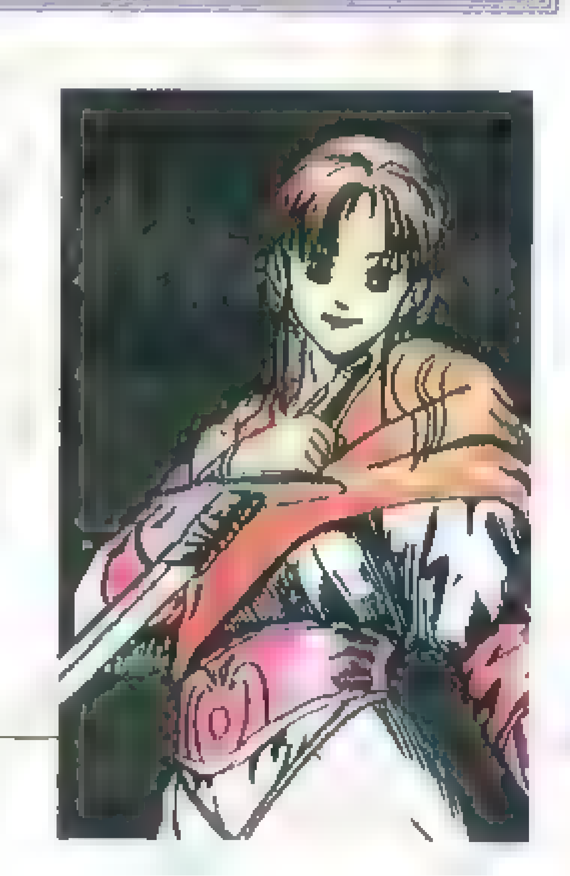
乞討爲生的丐幫派幫主因個性豪放、隨和，很早就當上丐幫派幫主，他的名字無人不知無人不曉，由於遭人誣諂而留有不名譽的污名被趕出丐幫過著流浪的生活，穿梭在全國各地，和張河的人生不期而遇之後，便在張河身邊幫助他直至死爲止。非常喜愛喝酒所以不論何時身上都散發著酒臭味。

●張河　男主角20歲

在嬰孩時被發現在深淵絕谷中，自由號稱四絕的張天道和能雙素親手扶養長大，儀表端正，所謂的禮儀範則一定牢記在心。不知何謂不義與妥協，有剛直的心，事情只要一開始無論何事都不會中斷，有卓越的衝勁，固執並有很好的頭腦。爲了找尋失落的身世而現出江湖，接下來命運會怎麼樣…

● [illegible]

平民出身的女子，天賦異稟、容貌出眾、頭腦聰慧過目不忘，所以無師自學許多武功及學識。但有一天，她發覺她偵查的阡娑教抓住而成階下囚，當她碰上張河時…





登記／局版臺誌字第 8603 號
帳號／40423740
廣告／(07)8151063



太極工作室專訪



▲太極全體成員合影

採訪記者：LCJ

太極工作室成立至今，有一年左右的時間，目前的成員有九十位，其中有四位具有碩士學位的程式設計師，加上四位專職美工，還有一位企劃兼美術。這四位程式設計師早期的作品有〈吞食天地Ⅰ、Ⅱ〉、〈龍騰三國〉、〈劉伯溫傳奇〉、〈九五真龍〉等遊戲。而五位美工人員也都是大有來頭的，其中有一位來自大宇，一位來自精訊，一位來自新藝，另一位則是即將推出的〈天龍八部〉的美工。

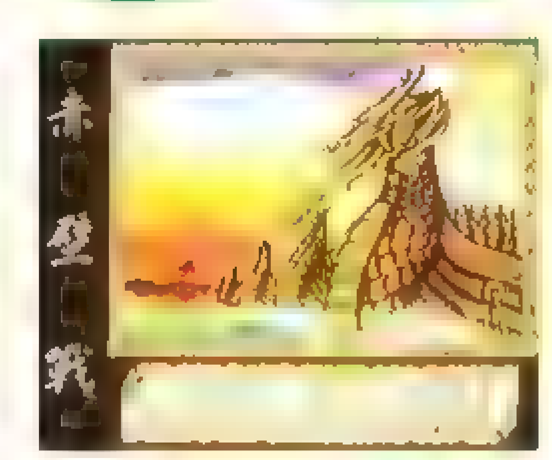
筆者剛踏進太極工作室的時候，被美術人員櫃子裡滿滿的雜誌與書籍嚇了一跳。根據他們表示，美術人員要追求進步，也必須不斷地吸收新知，所以除了書籍與雜誌外，漫畫也要加以涉獵。而為了創新與成長，他們有時必須放棄以前的風格與作法，採用全新的方式來創作與表現，所以美術人員的辛勞實在超乎了一般玩家的想像。根據筆者得到的消息，智冠將要推出的〈水滸傳〉當中的第一個人頭編，美工人員是花了八個月的時間才畫出來的！這實在是相當駭人聽聞的事。

在和美工人員聊完他們對遊戲的看法後，筆者轉而『騷擾』四位程式設計師，要求他們提供目前製作中遊戲的最新資料，以饗讀者。以下就是四個遊戲的最新資料，您可要張大眼睛看了喔！

吞食天地Ⅲ

當各位看到這一篇報導的時候，〈吞食天地Ⅲ〉應該已經上市了。〈吞食天地Ⅲ〉一改以往以劉備為主軸來發展劇情，這一次將可扮演的角色擴大為三人，讓玩家可以選擇扮演三個角色－劉備、曹操、孫權，並且每個角色皆有約三十關來讓玩家充份融入你所扮演的三國世界中，滿足玩家在前二代不能選擇另外二人的遺憾。在每一關的開始，皆有一張精緻的劇情畫面，提示你所扮演角色的未來，而預計出場的將軍人數多達七百多人，每個人物的屬性則再增加了體力、潛力、勇氣等三種，這些屬性關係著將軍每次的移動力，可使用的攻擊招式，以及產生致命攻擊的機率。人物兵員的恢復方式也改採用不同的方式，戰力的回復若是在城門口則每一次有固定的恢復量，直到城內的兵員被徵用完為止；若是在野外，則可以使用丹約或計謀來恢復。

〈吞食天地Ⅲ〉最大的特色，就是採用全新的人物造型與立體化的場景，讓畫面的表現和以往呈現不同的效果。當你的將軍更換武器和座騎後，其螢幕上代表的人物造型亦隨即將配備的改變呈現出來，使得玩家不用再去查詢將軍目前的配備，節省玩家一些時間。在〈吞食天地Ⅲ〉的遊戲畫面上可清楚的看見將軍所排列的陣形和敵方的佈陣方式，而不再是只是一個虛幻的名稱。介面的操作方式，完全以滑鼠來操作，並改採游標指令的操作方式（所謂的游標指令，就是游標為攻擊游標時，則選取人物即可進行攻擊；若為移動游標時，則選取人物即可移動，且可重複去使用，直到更換游標命令。此種指令的使用方式，和以往其他遊戲的最大不同點，就是不用為了針對個人，每次都要重新去選擇命令），減輕玩家指令的重複選取，讓玩家以較方便的方式來操作角色。



●吞食天地Ⅲ的劇情圖

在武器裝備方面，將軍所能持有的武器從原本的槍、斧、刀、劍、弓，再增加鞭、戟、鎚三種武

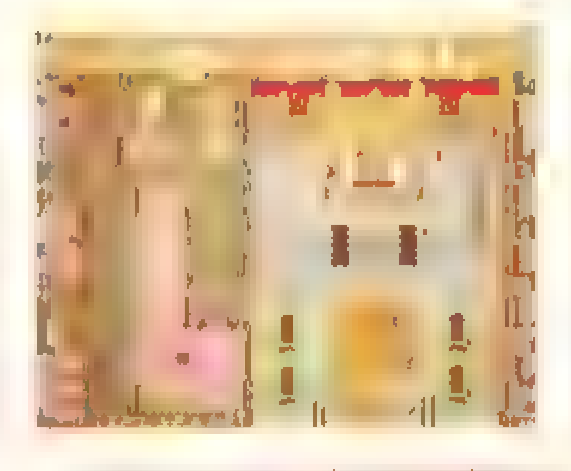
器，且每一種武器又分為五個等級，每個等級各自擁有不同的招式來攻擊對方，越強的招式所耗費的體力也越大。另外還有一些特殊的兵器是屬於特定的將軍所有，當然，擁有這些兵器的將軍，可使出殺傷力較強的特殊招式。

遊戲裡的馬種類共有十種，五種一般的普通馬，五種特殊的馬，人物的前進方式也因此分成騎馬或不騎馬，以便適應地形加快行進的速度。策略計謀的種類也比前代增加，攻擊計分為火、水、木、石、風、雷等共二十一種，輔助計謀則可分為三大類，一般的計謀、強化計共十九種以及特殊計三種。陣形的種類也比以前多，且分為攻擊陣形十五種和防禦陣形八種。賊兵的種類增加為八種，士兵的種類也變成十二種，此外更加上一些長距離或威力甚強的一些大武器，如強弩、連弩、投火器、投石器以及衝車兵等。

當筆者在進行採訪的時候，〈吞食天地Ⅲ〉正在進行測試的工作，三位測試人員中有兩位本刊的特約作家及一位CCGW的特約作家，由於程式設計師非常尊重他們的意見，所以對遊戲的界面做了相



● 吞食天地Ⅲ的人頭圖



● 吞食天地Ⅲ的宮殿場景

當程度的修改，相信到時候玩家操作起來應該會很順手。

關於〈吞食天地Ⅲ〉，筆者還發現了一個秘密。要是玩家選擇的是孫堅那一方，那麼在娶得大喬、小喬後，孫策與周瑜的各項能力都會大幅提升，您知道這是為什麼嗎？答案是：因為程式設計師今年要結婚了喔！

軒轅聖戰錄

接下來要跟各位介紹的，是一個新型態的RSLG—〈軒轅聖戰錄〉。〈軒轅聖戰錄〉的背景是以黃帝戰蚩尤的故事為主軸，劇情大至如下：傳說五千年前軒轅黃帝率領獸圖騰部隊敗蚩尤大軍於逐鹿之野，砍下其首級埋於常山，並在常山設下結界以防其復活。這場聖戰，奠定了黃帝在中國歷史上的地位。五千年後，一個小男孩陰錯陽差使得這位遠古惡神在五千年後死而復生。復活的蚩尤，得到了比



● 軒轅聖戰遊戲場景

以前更為強大的魔力，開啟時空之門，回到了五千年前的逐鹿之野。軒轅黃帝是否能夠再度獲勝？這是一場神與魔、水與火，攸關中國五千年歷史的創世聖戰。

本遊戲的進行方式以回合制的戰略模式進行，每一場戰役之初皆由自國的首都開始遊戲。在遊戲開始後，玩家首先要在戰場地圖上佈置我軍的陣容，把各個戰鬥體移到適當的位置，一邊佔領據點一邊和敵人作戰。如能佔領到敵國的首都就算獲勝。

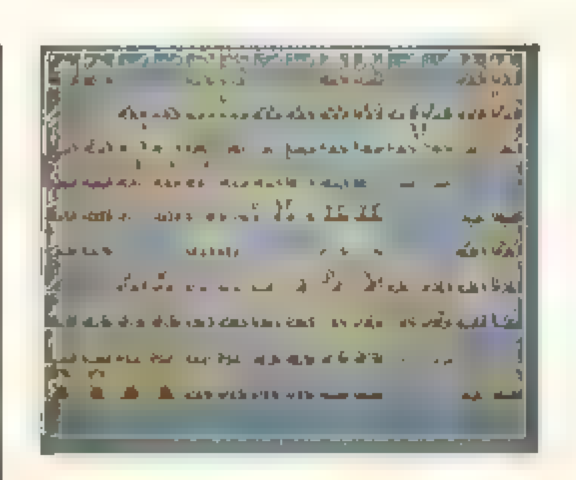
筆者之所以會稱本遊戲為新型態的RSLG，因為它加入了資源與策略經營的要素，使得遊戲與傳



● 軒轅聖戰戰鬥場面

統的RSLG不同，不但更耐玩也更具策略性。玩家在遊戲中可以佔領村莊，並利用工兵進行建設升級，所以在遊戲的過程中可以持續生產戰力，這是一般RSLG所未見的設計。

在兵種方面，本遊戲中的兵種全是以山海經當中的怪物為藍本設計的，共計三十六種，各有不同的技能與特色，玩家可以自由訓練喜好的兵種出來作戰。由於每一種兵種皆有其特殊技能，所以玩家的部隊需要注意到平衡性，不能只注重單一的兵



● 軒轅聖戰部份兵種造型

種。這些兵種除了軒轅黃帝率領漢族及獸圖騰部隊，蚩尤率領夸父族（巨人族）、苗族及妖鬼邪神部隊外，還有各種具有特殊技能的兵種，如巫工兵可以設陷阱、旗兵可以佈陣形，指南車、風妖可以搜索，刺客、盜賊可以潛行…使得戰術的運用更加多采多姿。

在戰鬥系統上，本遊戲使用創新的『技量表對戰模式』，每一個兵種有基本的攻擊、防禦及數種必殺技。根據企劃表示，這種『技量表對戰模式』的設計有點類似〈快打旋風〉，不過如果玩家不適應，那麼可以關閉此功能，讓電腦直接以公式計算戰鬥的結果。

雖然本遊戲並未提供網路對戰的功能，但是卻提供雙人對戰模式喔！由於本遊戲是回合制的，所以玩家將可以與朋友在同一台電腦上較勁。根據製作人員表示，〈軒轅聖戰錄〉的製作大約可以在三月底以前完成，所以喜愛策略、戰略遊戲的玩家敬請耐心期待。

決戰中國象棋Ⅱ

喜愛象棋遊戲的玩家有福了！筆者這一次為您帶回了一個好消息。自從



軟世新聞
Soft World News



• 決戰中國象棋Ⅱ的片頭

＜將族＞推出之後，國內已經有好一段時間，沒有新的象棋遊戲推出了，這一次太極工作室製作的＜決戰中國象棋Ⅱ＞，除了傳統的靜態棋盤外，還提供了全新的『動態棋盤』，將帶給您不一樣的視覺感受，顛覆您對象棋遊戲的傳統看法喔！

為了迎接WIN95時代的來臨，本遊戲除了支援DOS模式外，也支援WIN 95；此外，對於目前正熱門的網路連線對打，本遊戲當然也有支援嘍！本遊戲所支援網路連線功能共有IPX、Mo-dem、Direct Link三種，並支援網路對話功能，使玩家在遊戲進行中能與對手交談。玩家除了可以透過程式提供的『對話』功能來交談外，還可透過遊戲提供的自訂『語庫』功能，解決打字較慢的困擾。

除了網路模式外，本遊戲還包含了自由對戰模式、角色扮演模式（象棋大賽）和教學模式。自由對戰模式可以讓玩家自由選擇電腦所提供的角色，並且自由設定電腦的棋力及屬性。象棋大賽模式則是以類似角色扮演的方式來進行遊戲，人物角色的屬性可分為智力、攻擊力、防禦力和反應速度。而教學模式的內容則是目前國內象棋遊戲中最豐富的了，包含了象棋基本規則介紹、開局的一些招式介紹與分析、殘局的一些棋譜介紹與分析及一些名家的對局資料庫。



• 決戰中國的動態棋盤畫面



• [illegible]畫面

本遊戲最大的特色，就是除了提供五種傳統的棋盤外，還提供了兩種動態的棋盤。所謂的靜態模式，就是大家印象中一般的象棋畫面；動態模式則是棋子的移動、吃子都由動畫方式來表達。為了表現出動態模式的特色，美工人員特地用3D軟體將十四種棋子都設計一個不同的造型；筆者特地跟設計人員要了一張所有棋子的造型圖，讓讀者們可以先睹為快。

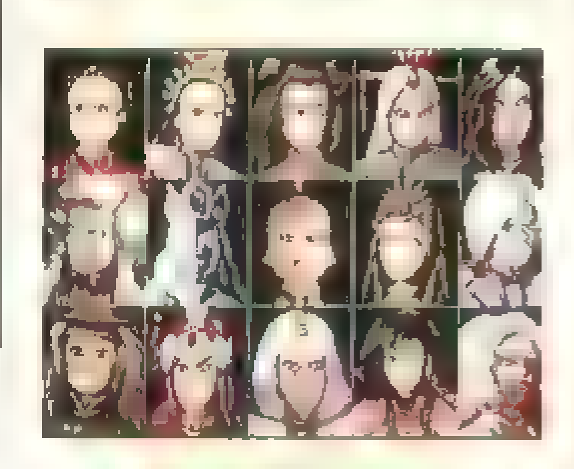
至於象棋玩家最關心的棋力部份，根據程式設計師表示，本遊戲比較著重的是娛樂性與趣味性，所以棋力並不會像＜將族＞那麼強；而且遊戲中提供多位不同棋力與個性的對手，相信大多數玩家應該可以找到與自己棋力相當的對手。筆者在程式設計師的『參考書』當中，發現了一本由大陸著名的象棋理學家黃少龍先生所著的『象棋開局戰理』，如果遊戲中的設定能照這本書來作的話，相信也會是一套滿嚴謹的象棋遊戲。

＜決戰中國象棋Ⅱ＞也是預定在三月底可以完成，喜愛象棋遊戲的玩家敬請密切注意。

霹靂幽靈箭

霹靂！霹靂！不是霹靂貓，而是大家最喜愛的霹靂系列布袋戲，即將改編成電腦遊戲了。相信一些喜歡布袋戲的玩家，早就已經從網路上得知這項消息了，不過您知道這個遊戲目前的製作狀況與內容嗎？請繼續往下看吧！

＜霹靂幽靈箭＞是智冠科技與霹靂公司簽約，即將由布袋戲改編成電腦遊戲的第一套作品。這個遊戲除了將會使用布袋戲中的人物與場景外，還請到了黃文擇先生來擔任配音工程的負責人，所有的武功招式在出招的時候，將會有台語語音喔！此外，霹靂公司也特別為了本遊戲



• 霹靂幽靈箭的部份人頭圖



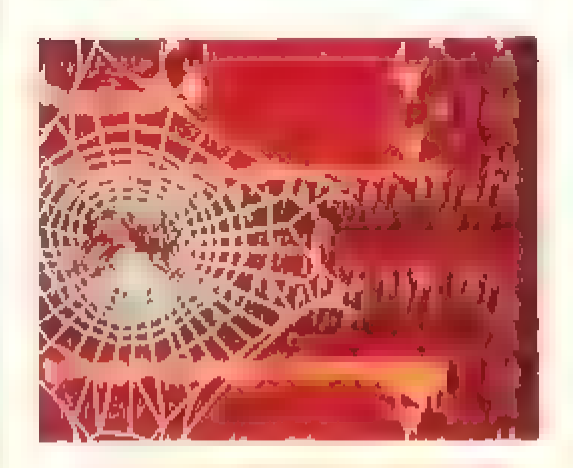
• 霹靂幽靈箭的場景圖

拍了四分半鐘左右的錄影帶畫面，以當作片頭動畫；這一段魔魁大戰三位老先覺的錄影帶畫面，是您在電視與市面上的錄影帶中都絕對不會見到的，只有本遊戲中才會有的喔！

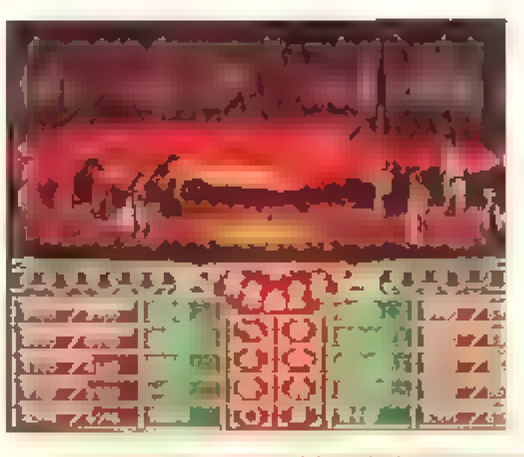
至於在遊戲的類型方面，本遊戲是角色扮演類，但是還加入了養成的成分；也就是說，主角的許多種能力是可以養成的。這個『養成』的部份，主要就是指『罡性』的修練。所謂的罡性是指功夫的特性，如朱雀罡性的幻術能力強，玄武罡性者武力強等，而遊戲中共有青龍、白虎、朱雀、玄武、紫微五種罡性，玩家在遊戲的過程中會得到取得這五種煉爐的提示物品，如果取到任何一種爐後，便可開始修煉。當玩家戰鬥勝利後，有可能取得敵人的部份元靈，這個元靈依敵人的強弱分成三種等級，把這些元靈放入煉爐中就可以加以修煉了，只要能夠修煉成功，那麼人物的某項能力就會上升。由於煉爐種類有五種，使用者有五種可能的罡性，煉的元靈也有五種罡性，還有三種強弱，所以共有375種可能性。另外，假如您覺得弱性的元靈成功機會不高，您還可找尋一塊吉

地放慢，一段時間後數個弱性的元靈便會結合成一強大的元靈。由於這個煉爐的變化相當地多，如果您喜歡〈軒轅劍Ⅱ〉中的煉妖壺設計，那麼更不可錯過本遊戲的煉爐喔！

在場景方面，本遊戲包含了齊天殿、盤天洞、琉璃仙境、猜心園、三教聖陵等二、三十個大場景；而玩家除了扮演素續緣外，還可以帶領包含集小敘、劍君十二恨、亂世狂刀等十個NPC。為了讓讀者可以一飽眼福，筆者特地跟設計人員要了一些遊戲中的場景圖，還有部份人物的人頭圖，喜愛布袋戲的玩家，可以看看自己能認得出幾個人物呢？要是您連黑白郎君都認不出來，那麼您就太遜了！



● 霹靂幽靈箭的場景圖



● 霹靂幽靈箭的戰鬥畫面

由於本遊戲錄製了大量的語音與音效，加上有一百多種的大發絲戰鬥招式，而且還收錄了多首布袋戲中的音樂，所以整個遊戲非常地龐大，預計將會發行兩片光碟的版本。至於這一套遊戲何時會完成呢？根據程式設計師表示，目前程式的部份已經完成了，只剩下美工還在加緊趕工中，希望可以在三月底以前完成。



震撼教育
全雙工聲效卡全新上市

現今，在網際網路與多媒體電腦的大肆流行及廣範應用下，電腦能帶給人們的幫助，不只是單純的運算工作或文書處理而已了。傳統的網路資料傳輸只有圖型與文字做單方一來再一往的傳輸方式，而今日的網路資料不但能即時傳輸，更是聲光畫面都相當震撼的時代了。再看時下的電腦遊戲軟體；其聲音的表現亦是威力驚人。再者，如果想要享受一下高音質的CD音樂，音效卡就是電腦最重要的演奏者了。因此，多媒體電腦除了畫面之外最重要的就是聲音的品質了，而音效卡在多媒體電腦上的重要性可見一般，甚至已成為電腦的基本配備了。

啓亨公司繼震撼教育II高階音效卡之後，新推出一片符合中低階需求的"震撼教育全雙工立體聲效卡"，除了延續高階卡的品質之外，價格及功能都因應消費者的需求而設，同時也使啓亨公司在音效卡的產品線更為寬廣。

這片震撼教育全雙工立體聲效卡是安裝簡單、價格便宜，功能及效果都表現在水準以上的產品，非常適合一般學生、上班族、家庭電腦的使用。





Dungeon Keeper 徵求中文名字

美商藝電（EA，Taiwan）在台灣成立分公司，推出今年度第一個全中文化的即時戰略遊戲〈絕地風暴〉之後，接下來要推出的第二個全中文化遊戲便是大家期待已久的〈Dungeon Keeper〉！為了增加EA產品與台灣地區消費者的接近程度，美商藝電特別舉辦〈Dungeon Keeper〉產品中文命名活動，一但各位所想出來名字為以後產品上市的名字，玩家不但可以參予〈Dungeon Keeper〉Alpha版本的測試工作，而且還會得到全台灣僅有的一件〈Dungeon Keeper〉火克！各位可以以下的方法將您的絕佳創意讓美商藝電知道：

美商藝電股份有限公司
市場推廣與技術支援部
地址：台北市南京東路五段188號7樓
傳真：(02)747 6312
電子郵件：supporteam.bbs@bbs.ee.ntu.edu.tw

軟世新聞
Soft World News

97電腦育樂多媒體展 台北會場報導

記者：李永治／台北報導

在電腦遊戲界中頗負知名度的電腦育樂多媒體展，終於在二月份開鑼了！這次的會場分為台北及高雄兩地，其中台北會場的展出時間為2月13日至2月17日，地點在台北世貿中心的A區及D區；高雄會場的展出時間則在2月21日至2月25日，地點為大高雄世貿廣場。主辦單位為台北市電腦商業同業公會及高雄CSF電腦技能基金會，協辦單位則是著名的日本遊戲廠商聯盟－日本STAC協會，而贊助廠商則多達十餘家。雖然在會場展出的廠商並不少，但是參加的遊戲廠商卻不如往年的多，不過們還是為各位讀者介紹一下較值得注意的一些動態：



為知名的SEGA遊樂器之國內代理商，此次在會場中的攤位可說是相當引人注目。其標榜以新軟體的介紹為主題，而攤位正面則展示了VR快打對決毒蛇快打，該遊戲為頗具名氣的格鬥遊戲VR快打與毒蛇快打之綜合版，因此吸引了不少人群。會場中也展出了SEGA的一些新遊戲，如DAYTONAUSA的最新版、天外魔境－第四之默示錄、火爆刑事、機動戰士－Z鋼彈完結篇等。由會場攤位的熱潮來看，SEGA是卯足了全力向台灣市場進攻囉！







鼎 昌

除了遊樂器之外，SEGA自然也不會放過PC電腦遊戲的市場，像最近的一連串改版至PC上的SEGA遊戲，便是由鼎昌公司代理。繼VR快打、音速小子及VR捍衛戰警之後，該公司緊接著將推出一連串的改版遊戲，像著名的賽車名作DAYTONAUSA將在三月初上市，3D射擊遊戲PANZERDRA-GOON飛龍戰士為三月底推出，而較新款的賽車遊戲RALLY及招牌動作遊戲音速小子3，則是五月底與玩家見面。





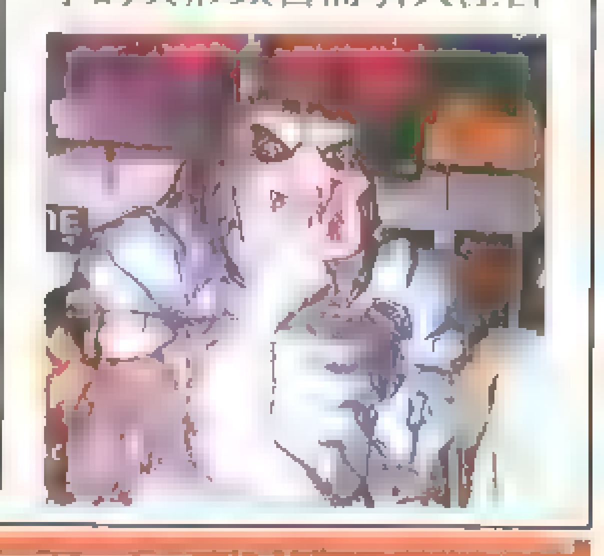
在會場推出的福袋遊戲禮盒頗受人矚目，該禮盒為該公司所推出的三款遊戲　赤日、穿越死亡線及阿特Ⅱ傳之三合一包裝，將原本價值兩千多元的產品以不到一千元的價格售出。會場展出的遊戲除了已上市的血烙之蝕板之外，即時策略遊戲聖戰物語為三月初上市，冒險遊戲之粉紅頑皮豹則在四月初推出，而頗受玩家注意的即時戰略大作三國風雲，則預定在四月下旬左右上市。



以製作週邊硬體為主的正先，也開始進入電腦遊戲界中了；所預定推出的兩款遊戲，分別為益智養成類型之天使之約及3D賽車之終極賽車，都將在五月左右與玩家見面。



在電腦展中以真人大小的異形頭目而引人注目



軟世新聞

Soft World News

的安峻，在這次展出終極戰士時，也將該模型帶到會場中展示，據工作人員宣稱，這是可以由真人來穿戴的戲服，若是由工作人員穿上時，將更具魅力。



大宇



一向在國內業界頗具知名度的大宇，自然也出現在會場之中；除了幾款已推出的遊戲之外，另外也展出了幾款新作：聖域爭霸為時下流行的戰略RPG，將在四月初推出；RPG冒險隊－神話大陸也是一款戰略RPG，具有3D戰鬥之介面，也同樣是四月初上市；由名製作小組DOMO所精心策劃的RPG阿貓阿狗，則推出日期尚未確定。



新意

在現場所舉辦的由該公司製作之模擬動作遊戲戰魂的連線比賽，在現場吸引了不少玩家的佇足圍觀；而該公司除了已推出的爆笑RPG幻世喜譚之外，也將在三月份推出同是日本改版之RPG魔石神錄。

第三波

在所代理的終極動員令－紅色警戒全省熱賣之餘，第三波在三月中旬時將推出以著名紙上角色扮演遊戲改編之同名電腦遊戲－魔法風雲會；而紅色警戒之任務片則在四月左右上市。另外該公司也將把日本著名公司CAPCOM（以出快打旋風系列聞名）之一些移植到PC版的名作，開始引進到國內來，像曾在PS遊樂器上掀起熱潮之惡靈古堡，以及動作系列之長青樹－洛克人X3、以快打旋風之角色為背景之快打旋風方塊，都將在四月左右上市；而格鬥大作三國無雙，則在年底推出。另外該公司在會場也推出特惠專案，購買台灣方向盤搖桿再加上驚爆賽車之1或2集，也以不到兩千元之低價推出。

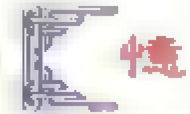


激波

由雜誌上著名連載小說傳說紀元所改版的同名遊戲，如今將製作95版；據現場人員表示，除了故事及音樂之外，95版在各方面皆做了很大的改變，尤其是戰鬥改為以直接戰鬥的方式來進行，且畫形

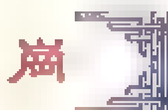


可說是加強了不少。另外該公司的兩款作品，戰略RPG之聖戰英豪及RPG之傀儡英雄，都將在三月底推出。除此之外，該公司人員也指出，傳說紀元2正在進行製作中，請玩家予以期待。



憶弘

以米利鼠為商標的憶弘，在會場以迪士尼世界的展示受到參觀民眾的矚目。最近以玩具總動員、美女與野獸等卡通而令年輕一代玩家為之著迷的迪士尼，在會場中展出了相關的動畫故事書及趣味遊戲，更是吸引了不少年紀較小的參觀者。另外該公司所代理並剛上市的飛行射擊遊戲私掠者2－黯星梟雄，也是頗具知名度的ORIGIN之最新大作。



松崗

相信年紀較大的玩家，對電影經典名作星際大戰都不會陌生才對；在會場中，松崗為了慶祝星際大戰即將全新上演，在會場上以電視牆播出有關星際大戰的製作影片，吸引了不少年紀較大的玩家圍觀。

軟體世界

去年推出了不少知名作品，而引起玩家注意的智冠科技，今年將有不少遊戲預定上市：由著名金庸小說改編的神鵰俠侶將製作成RPG，與另一款類型為戰略養成之封神演義，都將在三月底時推出；而由熱門布袋戲改編的霹靂幽靈箭、水滸傳及烏龍院等三款RPG，以及一款SLG－龍霸天下，則預定在暑假檔上市，看來今年的暑假檔期將會十分熱鬧。

與資訊月之電腦展比起來，由於收取入場門票費再加上天候不佳之故，所以人潮看起來要少得多，不過各廠商在大補帖充斥之下，仍能夠毫不氣餒地再推出這麼多的遊戲，也值得我們予以喝采，也希望各位讀者能夠體諒國內遊戲製作廠商的困境，能夠以實際的行動來支持他們，相信國內的遊戲水準將能夠在無後顧之憂的環境之下，製作出更優秀的遊戲來呈現出來，這才是玩家之福。



古大陸物語III
TGL
© 1996 TGL Company. All rights reserved.
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
~天使の涙~
中文版
UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

亡命暗殺令

在未來，人類終於發現無窮無盡的新能源，人們享用它，直到一群異形的兵團來到：：：牠們的鐵蹄蹂躪了地球上的每個城市，人們開始躲藏，你是他們最後的唯一機會，穿上特製的戰袍，戴上狙擊槍，慘烈的殺戮即將展開。





★最先進的3D引擎技術，視覺效果前所未見

★在狙殺異形的同時，小心異形們的恐怖報復。

★特殊的"ZOOMVIEW"放大技術，讓你可以輕易的看見一里外異形臉上的表情，然後幹掉牠。

★逼真，廣大的科幻世界，任你自由的探索與冒險。



超越 RPG 遊戲的極限，無限養成的自由度讓您驚豔

多樣式的劇情發展，完全依據培養出的主角屬性做改變

為了實現成為英雄的夢想，三位美少女進入冒險者養成學校，你將扮演她們接受一連串的考驗，在學習的過程中每一步驟都影響到她們未來的發展與能力，來，打開通往冒險世界的門扉，充滿驚險刺激的旅程正等著你

マイクロキャビン


NIHON CREATE
3x3 EYES
完全中文版
全新的3x3 EYES的世界
改變命運的時刻，已經來到了！
多達三十萬字・完全原創的故事
提供精彩的動畫
使用簡便的滑鼠操作
CD音軌全力出擊
CREATE
© 高田裕三/講談社
© 1995,1996 日本クリエイト
UNALIS
高雄(07)336-9837


神諭 ORACLE
一旦陷入魔界
你將插翅難





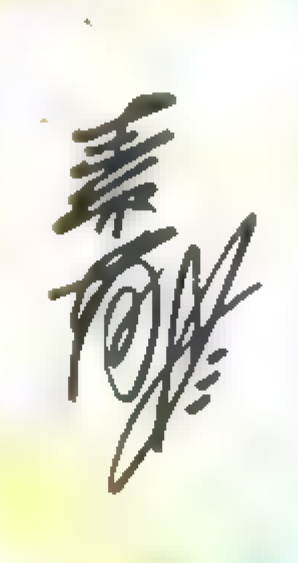
千古流傳下來的神秘占卜，
這次要你好看・・・

豐富而有趣的內容

星座百科：星座小檔案，星座交友運，星座真心話，星座的性格，星座家庭運，星座的名人，星座的故事，工作職業運，星座小測驗，星座的愛情，健康休閒運，星座對對碰，如何掌握真愛・・・等等

神奇靈驗的占卜術

星座占卜：靈數占卜，血型占卜，宮位占卜，整體運勢占卜・・・等等





圖解日語

定價：350元

定價：500元

塔羅牌占卜

定價：580元

台北愛情故事

定價：350元

世界名畫欣賞

定價：490元



TEL：(02)7470227
FAX：(02)7470229
email:peterliu@ms1.hinet.net
劃撥帳號：18898897



BONBON Paradise

多種模式任意選擇，單打、對戰皆適宜



Electronic Music and Animated Graphics CO.,LTD.



A.D COP

支援 滑鼠、光槍、鍵盤、搖桿、網路

危機特勤組為一個專門處理國際恐怖份子的特殊單位，在一次突擊國際恐怖份子的行動中，由於事先對敵人武力評估有所錯誤，造成意料外傷亡，有多人被擄獲成為人質，這時指揮部已不得不重新擬定新的計畫，並等待後援，但這時隊裡的好手傑克跟莎拉在混亂中已經從後面悄悄進入敵方所控制的倉庫，但兩人卻不知已身處險境....

你跟你的伙伴莎拉，必須要殲滅敵人並救出人質

- 強而有力的3D即時成像引擎
- 支援486DX2-66以上的CPU
- 支援兩人雙打
- 支援滑鼠,PC GUN,PC BON及SHOOT PC光線槍系列
- 支援多種音效卡
- 支援CD音軌的音樂

砰砰樂園

支援 滑鼠、光槍、鍵盤、搖桿、網路



劫匪：「打不到，打不到

第一個支援**光線槍**的益智遊戲

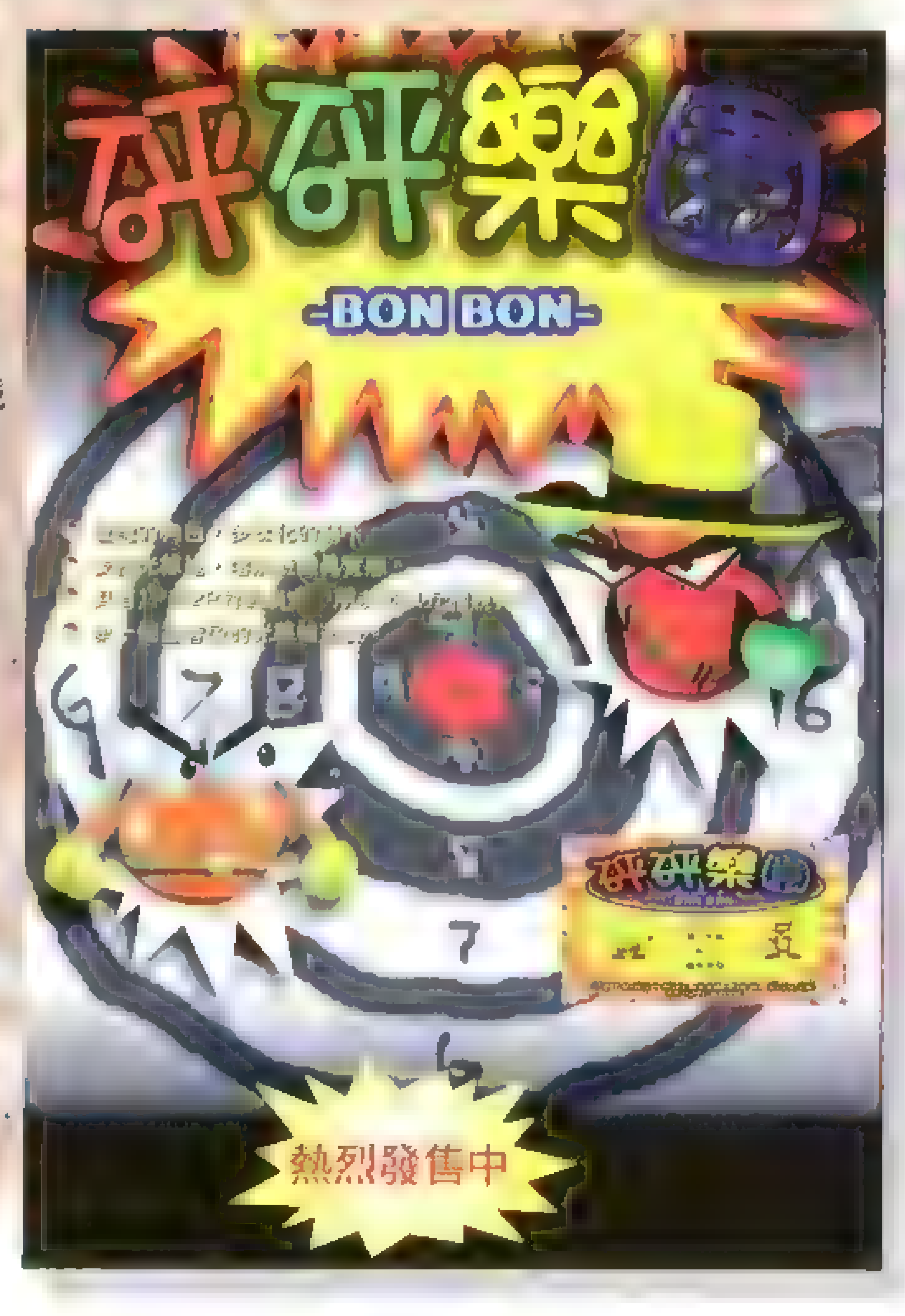
逗趣的角色,花樣百出的關卡
配上光線槍更加有趣,
你還在等什麼?



誰是最快的神槍手呢？



救命呀，禿鷹越來越多了

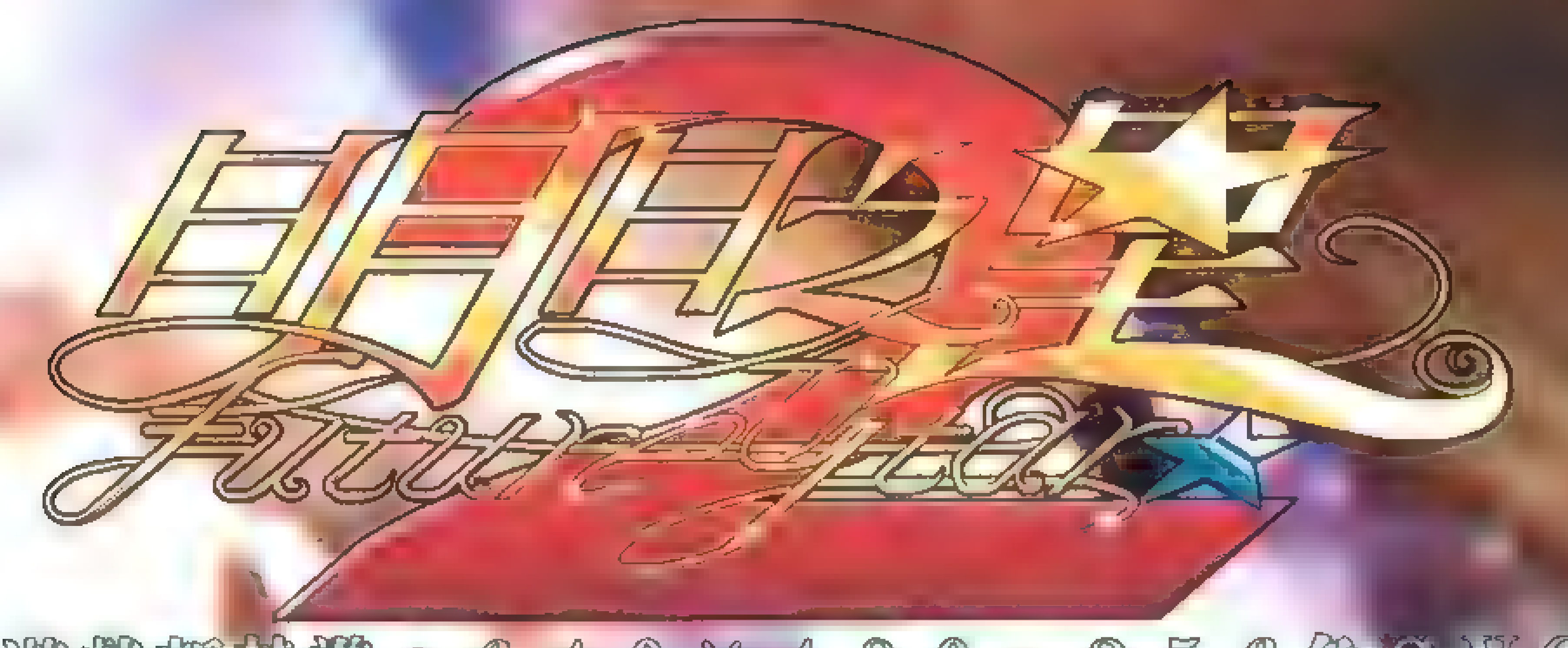


光畫科技有限公司
Electronic Music and Animated Graphics CO.,LTD.
台北縣永和市永利路82號5F
電話 (02) 923-8664 傳真 (02) 923-8653
http //www.emag.com.tw
BBS (02)32334814 / (02)32334615

中區經銷
集品資訊有限公司
新竹市民生路49號
TEL (03) 535-0679

南區經銷
第三波文化事業股份有限公司
高雄市苓雅區中正路18號10F
TEL (07)225-4886

圖書通路經銷
知道出版有限公司
新店市實興路45巷6弄1號3F
TEL:(02) 918-9099



美少女遊戲新基準：６４０Ｘ４８０，２５６色ＳＶＧＡ模式，您還在玩１６色遊戲嗎？請您立刻來試試本軟體，讓您體會更高解析度與更多顏色數所帶給您全新的視覺享受！！

終極動員令 —紅軍篇— 紅色警戒 RED ALERT

作者／宇宙海盜

上一期我們約略地簡述了聯軍的任務，這一期我們來談談蘇聯的紅軍。基本上對於初學者而言，紅軍並不是很好的選擇，兵器幾乎沒有防空能力，對於聯軍的空襲，初期的損失是無可奈何的。但是相對於聯軍兵器的機動力，紅軍兵器犧牲速度而擁有可怕的破壞力及厚裝甲，集結相當規模的兵力後，對於敵部隊的入侵，有相當大的可能令其全軍覆沒；但是由於兵器之間的協調性不佳，操作上的難度較聯軍高，筆者在此建議初學者，最好先從聯軍開始下手較好。只是聯軍有些戰場相當令人不悅，偽裝碉堡到處亂藏（應該注意處後文有寫），畫面外來的支援部隊多得不像話，雷達干擾儀更是四處都有，實在是為之氣結。不多言了，我們進入任務吧！







時間限制：無

任務內容：消滅不肯服從的村莊及其村民

失敗條件：我方全滅

【說明】任務是練習用，我方初期沒有地面武力可攻擊敵方，但只要用輕型機（YAK）消滅一部份的敵方部隊（通常是一個油桶區），就會有運輸機來空投傘兵，利用傘兵探路，讓敵方的建築物現形，再使用空軍攻擊，此任務很快就可以結束。



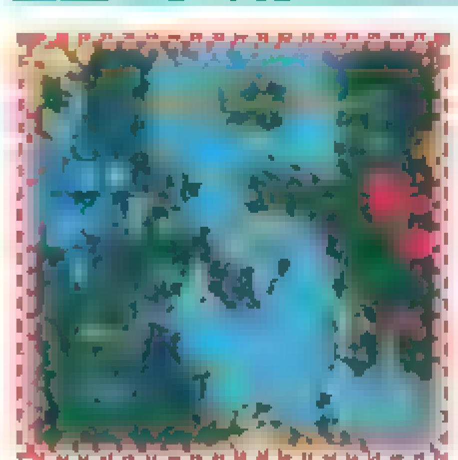
任務

A路線：上

時間限制：無

任務內容：保護我方前進基地，摧毀所有敵方防禦工事

失敗條件：我軍全滅



【說明】這個任務我方只有步兵及輕型機可使用，建議玩家先將旁邊的橋炸斷，避免敵方吉普車跑來壓人，再加強南方入口的防禦，就可以開始集結部隊了。由於敵方基地只有北方入口沒

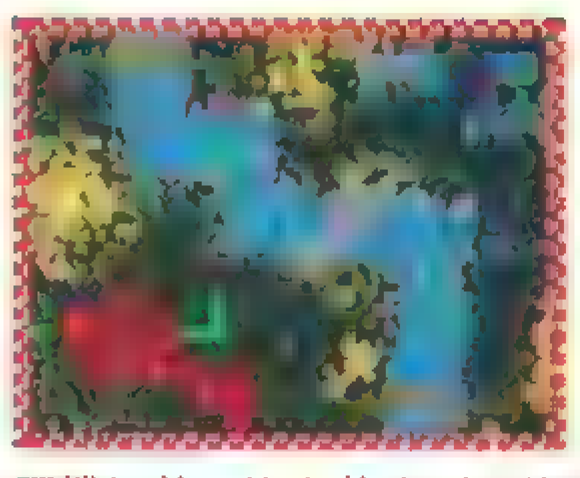
有砲台，所以最好從這裡下手，生產一群機槍兵殺人，一群榴彈兵拆建築物，最後再用空中部隊打掉敵方砲台即可。本任務很適合練習如何躲避敵方車輛的壓人攻擊法，請善自保重。



任務

B 路線：下

時間限制：無
任務內容：確保我方前進基地安全，摧毀敵方所有勢力
失敗條件：我軍全滅



【說明】任務開始時，我方基地的建築物大部分已蓋好，玩家只要把剩下的建一建就可以開始生產了。由於是遊戲初期，我方除了步兵及輕型機以外，沒有什麼可用的兵器。敵人並不強，除了橋旁的兩座砲台以外，就只要小心敵人的車子即可；教堂旁邊出現的卡車有載寶箱，將其摧毀即可拿到，另外，引發兵營旁的油桶爆炸之後，我方會有一批傘兵支援。





時間限制：十五分鐘
任務內容：消滅敵方間諜及一切阻礙者
失敗條件：我方全滅

【說明】一開始我方只有五隻狗狗，咬死右方屋前的看守者後，可放出五個我方的士兵，再射擊碉堡右方的油桶，利用連鎖爆炸可將其消滅。沿路一直向左走到河岸，將途中的房屋所出現的敵人一一消滅，到達河岸後會發現間諜搭乘運輸船到上游去了，此時我方會空投傘兵到分岔點，從那裡往上強行通過一個關卡及一片鐵絲網區（引爆油桶來消滅敵人會比較好過），再消滅掉三個火箭兵，就會發現間諜就在教堂旁，將其消滅後任務便可結束。





A 路線：上

時間限制：無
任務內容：破壞敵方通訊能力，摧毀敵方基地
失敗條件：我軍全滅

【說明】把敵人的車子趕走後，這個任務就算開始了，由於地形是一片平坦，敵軍可由各方面進行攻擊，所以一開始應搶建兵工廠，生產兵器加強防禦。目標之一的雷達站在戰場最左上角（由戰場最左方的通道往上走即可看到），但是由於摧毀後敵軍還會重建，建議玩家等以後再來收拾它。敵方的基地有三個入口，可由右上方攻進（中央通道有大軍加砲台坐鎮），集結飛彈車攻擊建築基地，並派重坦克對付敵軍，應該不難將其夷平，但是必須注意我方基地的防禦，筆者曾經遇過敵軍的神風特攻（不守護基地，將所有的部隊全部朝我方基地發進），等到對方主要建築被拆之後，玩家就可以慢慢清除剩下的東西了。





B 路線：下

時間限制：無
任務內容：破壞敵方通訊能力，摧毀敵方基地
失敗條件：我軍全滅

【說明】這個戰場我方海軍基地開始登場（不過沒機會用到），敵人的基地在右上角，門口有砲台及碉堡，用火箭車可正面轟開，但是記得用重坦克護駕。敵方有一個船塢在河邊，為了防範意外，可以先行摧毀。當敵方基地被拆到一定程度時，敵

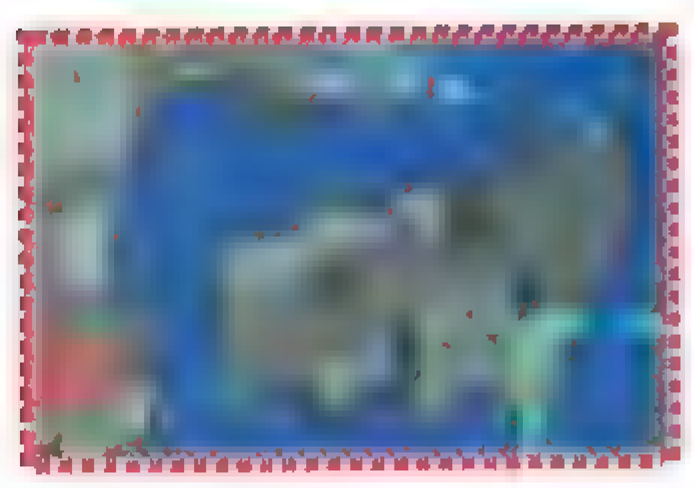


方會把所有的建築物賣掉，請小心。目標之一的雷達站在戰場最右上角，從戰場最右下角往上走，過兩道橋後可看到。當敵方所有勢力被清除時，任務結束。



任務

時間限制：無	
任務內容：佔領敵軍雷達站，消滅敵軍在島上的勢力	
失敗條件：我軍全滅	



【說明】這個戰場的資源頗爲豐富，敵軍在陸地上的勢力並不強，慢慢集結部隊後在大舉進攻即可，不過敵方艦艇數目相當多，建議玩家盡早生產海軍，以防進攻敵方基地時受到夾擊。清除敵方陸上基地時，對方會有一批增援從旁邊出來（內含五個工兵），如果有佔領對方建造基地的話請小心反佔領。當我方擁有海灘時，可先製造一些坦克，運用運輸船送到島上（左下角會比較好搶灘），如果在先前有佔領船塢，可生產驅逐艦配合搶灘，再將我方第二輛基地建造車送過去生產部隊（佔領敵方雷達站成功時，會出現在我方基地旁）。敵軍島上的車輛很喜歡軋人，請盡量小心防範。





A路線：上

時間限制：無	
任務內容：保護我方物資補給車隊，到達右上方小島	
失敗條件：車隊全滅	

【說明】雖說是小島，但是有兩條路可到達：左邊有小路，但是必須經過敵方基地；右邊是一道橋，但是旁邊水域內有敵方巡洋艦，橋被轟斷的機率是百分之八十，各位玩家請自行選擇。敵方基地是在戰場左上角，由於此關資金相當豐厚，筆者的戰法是一口氣製造十幾台重坦克，配合火箭車轟開敵方基地大門後，再一鼓作氣衝進去。敵方建造基地在最北方，敵軍的部隊不算多，請按照順序用力拆。當我方部隊接近小島時，會有驅逐艦跑出來，使用火箭車應該可以轟到（巡洋艦亦然，如果打不到請換地方），清除完戰場之後再出動卡車隊，以免發生悲劇，當他們安全到達戰場右上角時，任務便算完成。





B路線：下

時間限制：無	
任務內容：保護我方物資補給車隊，到達右上方小島	
失敗條件：車隊全滅	

【說明】這個任務並不算太難，敵方部隊大致保持一定數目，基地範圍也不算大，稍微計算一下火箭車的攻擊範圍，應該不會在基地攻略上吃虧；唯一必須注意的，便是敵方巡洋艦在此出場，雖然數目不多，但也可以轟得玩家七葷八素，所以在建造基地時，最好選偏右下角一些的地方，離岸邊近一些可以趕快生產海軍，運用潛艇擊沈巡洋艦。清除水域之後，利用運輸船將卡車送到右上角的小島（此時連接的橋，大概早已被炸斷），當車隊到達小島中央時，任務便算結束。





時間限制：三十分鐘
任務內容：重新開啓被聯軍部隊關閉的主電腦，將敵方部隊消滅
失敗條件：工兵全滅或狗群全滅

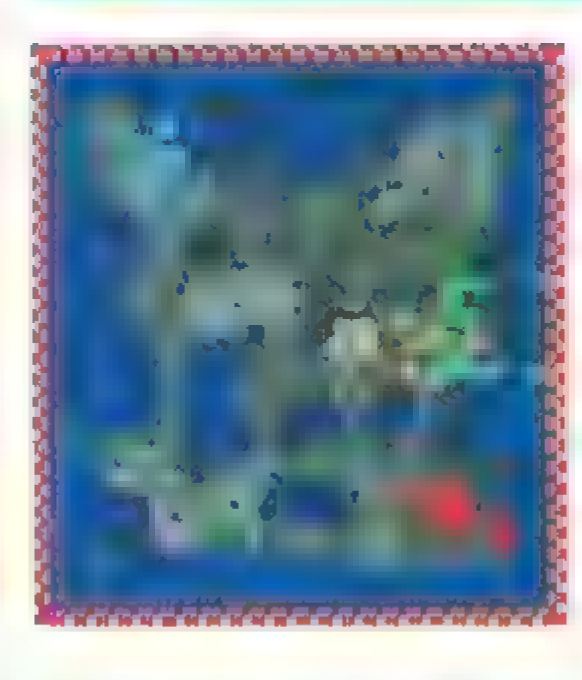
【說明】我方的工兵被監禁在地圖的左上角，狗群被關在左下角，一開始我方只有四個士兵，躲開第一波大爆炸後，順著右邊油桶往下走，脫離後順便射擊油桶將追兵消滅，再往下走到狗群附近，利用油桶的爆炸將機槍碉堡消滅，將狗狗全部帶走，沿著下面的路繞到兩個火箭兵後方，將其解決。將上方盡頭的工兵帶下來，四個冷卻系統各派一個去，最後再去啓動下方的防衛系統（房間內有很多敵兵，門口有油桶，請多加小心），當冷卻系統與防衛系統全部啓動時，主電腦前會升起兩座火焰噴射塔，等到敵方人員全被燒死後，派工兵到主電腦前動手即可。





A路線：上

時間限制：無
任務內容：消滅所有聯軍勢力及支持者
失敗條件：我軍全滅



【說明】這個任務一開始時，我方基地正遭受攻擊，但是只要建造兵營，生產一兩個士兵出來，敵軍就會立刻撤退。不用管他們了，趕快建造我方基地吧！當我方開始生產部隊往外衝時，會發現旁邊有一座敵方的小基地，如果要佔領也是可以，不過記得除了兵營以外的建築物都是假的。這個戰場是個小島，在這個島上只要是比較陝窄的通道都有敵軍把關，請善用火箭車的遠程攻擊，慢慢地往敵方基地推進（敵方基地在島的最左上角）。一方面也不能忽略海軍，敵方驅逐艦是一開始就佈置好的，如果拖得太久的話，就會三三兩兩的來我方基地旁逛街。敵軍基地三不五時就會造出一大批士兵，集體往我方基地衝，玩家可以練習自己的駕駛技術（用車軋），或是造出一批輕型機來掃射。衝進敵方基地前記得先集結一下兵力，對方有一半的兵力用在守護基地，小心不要衝得太快導致失敗。敵方此戰場開始會生產竊賊，請稍微注意一下。





B路線：下

時間限制：無
任務內容：消滅所有聯軍勢力及支持者
失敗條件：我軍全滅

【說明】一開始我方建造基地正被攻擊，一邊修理一邊等到我方兵營建好，等到我方有部隊生產出來，敵軍就全跑了。敵軍基地在左上角，到達之前還有個假的（兵營是真的）。基本上來說，這個任務是開頭較難，因爲敵方部隊都已佈置完畢，只要是比較狹窄的通道就有敵軍，我軍只能慢慢地向外拓展，一方面還要生產潛艇去清除對方艦艇，以防海陸夾攻；還好這個戰場資源相當豐富，只要耐著性子慢慢生產，敵方並不會很難纏。





時間限制：無
任務內容：消滅所有聯軍勢力及支持者
失敗條件：我軍全滅

【說明】任務一開始，我方基地正在遭受攻擊，只要玩家動作夠快，應該不會有建築物被毀。當敵軍的第一輪攻擊被擋下後，建議玩家們一邊修理一邊趕快建造兵工廠（至於兵營是可有可無，請自行決定），先派一些部隊到左邊保護採礦車，然後就可以開始集結兵力了，集結到某一程度時再往北發進。敵方的基地分爲三大區：左下、左上及右上（在戰場上的方位），基本上來說，左下角的基地

不需要去攻擊，只要將門口守好即可。而攻擊右上角的基地會引發卡車逃跑，所以筆者將目標鎖定在左上角的基地（這是任務失敗好幾次以後的經驗）。此基地的入口前有一段窄路，通過時請特別小心，因為路上埋了一大堆地雷，而左邊的水域裡又有巡洋艦，請先派遣一群犧牲部隊踩過去，將地雷清除，主力部隊再一擁而上。當我軍攻入基地後，旁邊會有一塊地忽然消除隱蔽，玩家會看到主要目標—卡車—就在那裡亂跑，請各位以最快速度將其擊毀，不然讓他跑出戰場外就任務失敗了。





時間限制：無

任務內容：保護我方運輸車隊通過戰區

失敗條件：車隊全毀

【說明】這個任務關並不簡單，我方只有四台重戰車加上五台飛機，必須保護三輛卡車，而卡車本身又不能操作，只會慢慢地跟著其中一台坦克走，所以必要時請趕快用那台坦克將車隊帶到一邊去。這關完成的關鍵在於陸空聯合，最好先將飛機編隊，必要時一按即可，並且需要避免不必要的支出，因為本任務的資金是固定的，請盡量善用油桶的大範圍爆炸殲滅敵軍，敵軍不會一直生產，消滅一群就少一群。戰場最具威脅性的的是上下各有一艘驅逐艦，如果將其中之一擊沈後再走就不會有事了。戰場右方的油桶區（第一個遇到的那一堆）藏有一個箱子，可恢復我方所有部隊生命力一次（不包含卡車），請看情形使用，當剩下的卡車全部到達地圖左側時，任務便算完成。





A 路線：上

時間限制：無

任務內容：消滅敵方海軍基地

失敗條件：我軍全滅



【說明】此關我方最強兵器—長毛象坦克—正式量產，由於本身就有防空能力，敵空軍對我方的威脅大幅下降，而直昇機機場的出現，使我方的攻擊力也大幅提升；不過由於聯軍兵種大多有防空能力，所以請盡量搭配其他兵器使用。這個戰場分為兩個島嶼，雙方各據一島，此關初期是打海戰，由於敵方從戰場外來的支援相當多，所以基地附近海陸兩方的防守部隊不能少，筆者是先掃蕩完敵方海軍艦艇，再將潛艇調回守衛。由於能搶灘的地方只有一處，地勢狹窄而又地雷遍地，龐大的損失是必然的，玩家最好有心理準備。筆者在此建議玩家，多造幾艘運輸艦加快輸送速度，以強大的兵力開出一條路，如果配合工兵的佔領會更好。當敵方所有勢力消失時，任務便算結束。由於此戰場相當惡劣，筆者勸玩家們多加小心觀察（如果已經沒有敵方部隊而一樣無法結束任務時，請到一些比較沒人去的地方查查看，比如說樹後及斷崖邊），應該還是可以過關的。





B 路線：下

時間限制：無

任務內容：消滅敵方海軍基地

失敗條件：我軍全滅



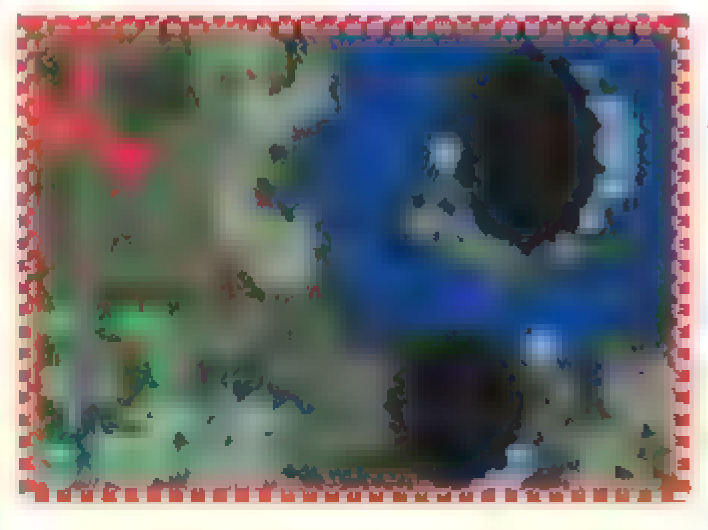
【說明】這個戰場相當大，所能使用的兵器和另一路線相同，所必須注意的有幾點，筆者分列如下：一、我方所佔島嶼的北方，有一些敵方部隊，最好以最快速度清除掉，以免老是跑來騷擾。二、基地右方海道的上端，經常會有敵方巡洋艦出來，請派一些潛艇在此候命，敵方船艦一出現，立刻予以清

除。三、敵方島嶼的登陸地點在海軍勢力內（驅逐艦的砲擊範圍），請先將艦艇及船塢摧毀，否則損傷會更大。四、搶灘地點的地勢相當險惡（地上有埋地雷，兩邊有佈署自走砲，前方還有砲台及碉堡），請多建造空軍部隊配合前進，以免損傷過重。五、敵方許多偽裝碉堡藏在人跡罕見之處，如樹林後和斷崖邊，請一一找出予以摧毀。





時間限制：無
任務內容：佔領島上的科技中心
失敗條件：科技所被毀，我軍全滅



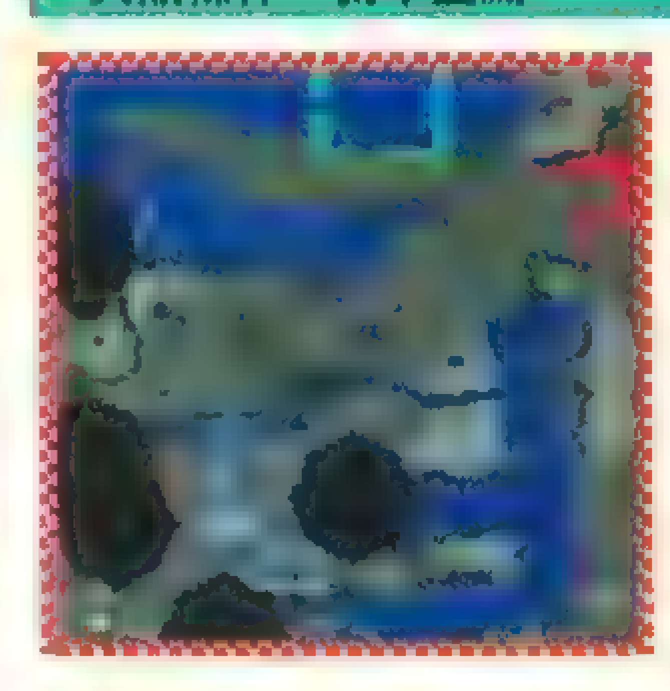
【說明】剛進入此戰場就是一陣混戰，當敵方部隊被驅散之後，才能開始建造我方基地，地形並不很好，請自行衡量如何擴建。開始建造之後，敵方會有一台運輸直昇機飛來，內含五個火箭兵，請想辦法將其擊墜。敵方的陸上基地並不大，但是由於這個戰場地雷很多，請小心部隊的傷亡，敵方認為贏不了時，會把建築物全賣掉，如果想要佔領特定建築物，請動作盡快。島上沒有什麼防衛力，只要運幾輛坦克過去就好，但是由於三座研究中心必須在五分鐘之內佔領（佔領第一座時開始算），所以請先準備好工兵在旁等待；當科技中心被佔領，時空轉換儀的研究所就算是我方的了，再將其他建築物全部摧毀，任務就算結束。





A 路線：上

時間限制：無
任務內容：消滅敵方海軍基地
失敗條件：我軍全滅



【說明】這個任務限制相當多，筆者建議玩家多弄幾個進度備份，以免一失足成千古恨。敵方一開始習慣用小集團部隊攻擊探礦車，配合直昇機攻擊建築物，所以最好隨時注意損害狀況，以防不測。基地前的河道直通對方船塢，請隨時注意敵軍的登陸運輸艦，由於有個敵方雷達站只能從此水道過去，筆者建議先建些海軍備用（敵方船塢前有八艘驅逐艦待命）。戰場中有三道橋，最左方那一道橋記得不能斷（有個高地只能由此進去），建議先從兩岸將敵方船艦轟沈，趁著對方尚未生產補足之前，多派幾台長毛象過去（最好趁機佔一個建造基地下來），這片高地最南方也有雷達站（旁邊有碉堡），請予以佔領。戰場中央的基地是敵方主力所在，最好先將左右兩方的基地打下後再攻擊，集結多一點長毛象及火箭車，轟掉防衛砲台後就衝進去，將雷達站以外建築全毀掉（雷達站必須佔領）；此時請派幾個工兵先到研究中心旁去佔領兵營，以防發生意外。當兩座目標建築物都被佔領時，任務便算結束。

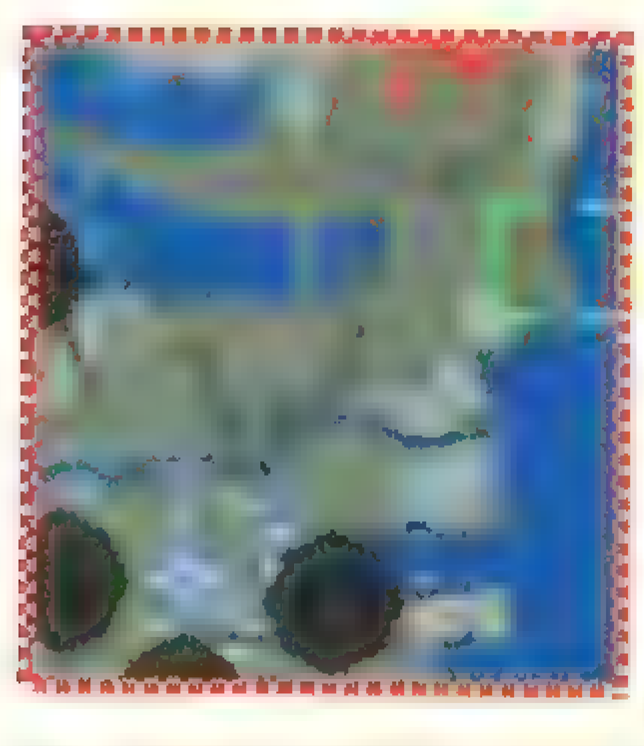




B 路線：下

時間限制：無
任務內容：切斷敵方通訊網，佔領研究中心及時空轉換儀
失敗條件：研究中心及時空轉換儀被毀或我方全滅

【說明】我方一開始的地點相當廣闊，可以大量建造建築物，但是敵方的直昇機很快就來了，應盡快加強防空網。左邊河裡有敵方驅逐艦及巡洋艦，請配合火箭車予以擊沈，避免同時受到兩方面的



攻擊，善用長毛象的防空力可以減少不少損失。右邊河面相當寬，最好想辦法盡快建造海軍基地，運用潛艇將船塢打掉。這個戰場由於任務特殊，嚴禁到處亂跑，我方部隊超過敵方雷達站時會觸動警戒網，敵方會派人將研究中心摧毀（研究中心旁就有一個敵方兵營），所以請慢慢地一一佔領（一般而言，有雷達站的地方就有干擾裝置，可運用偵察機找出），當我方將研究中心和時空轉換儀佔領成功時，任務便可結束。



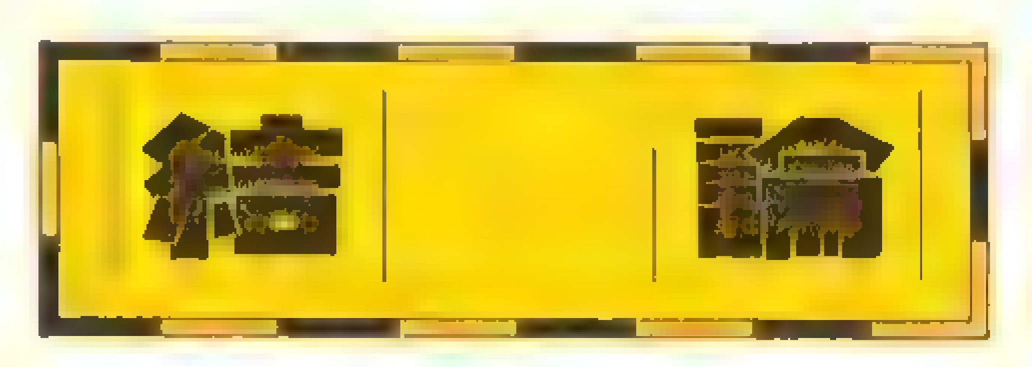
14 任務

時間限制：無
任務內容：消滅敵軍防禦基地
失敗條件：我軍全滅



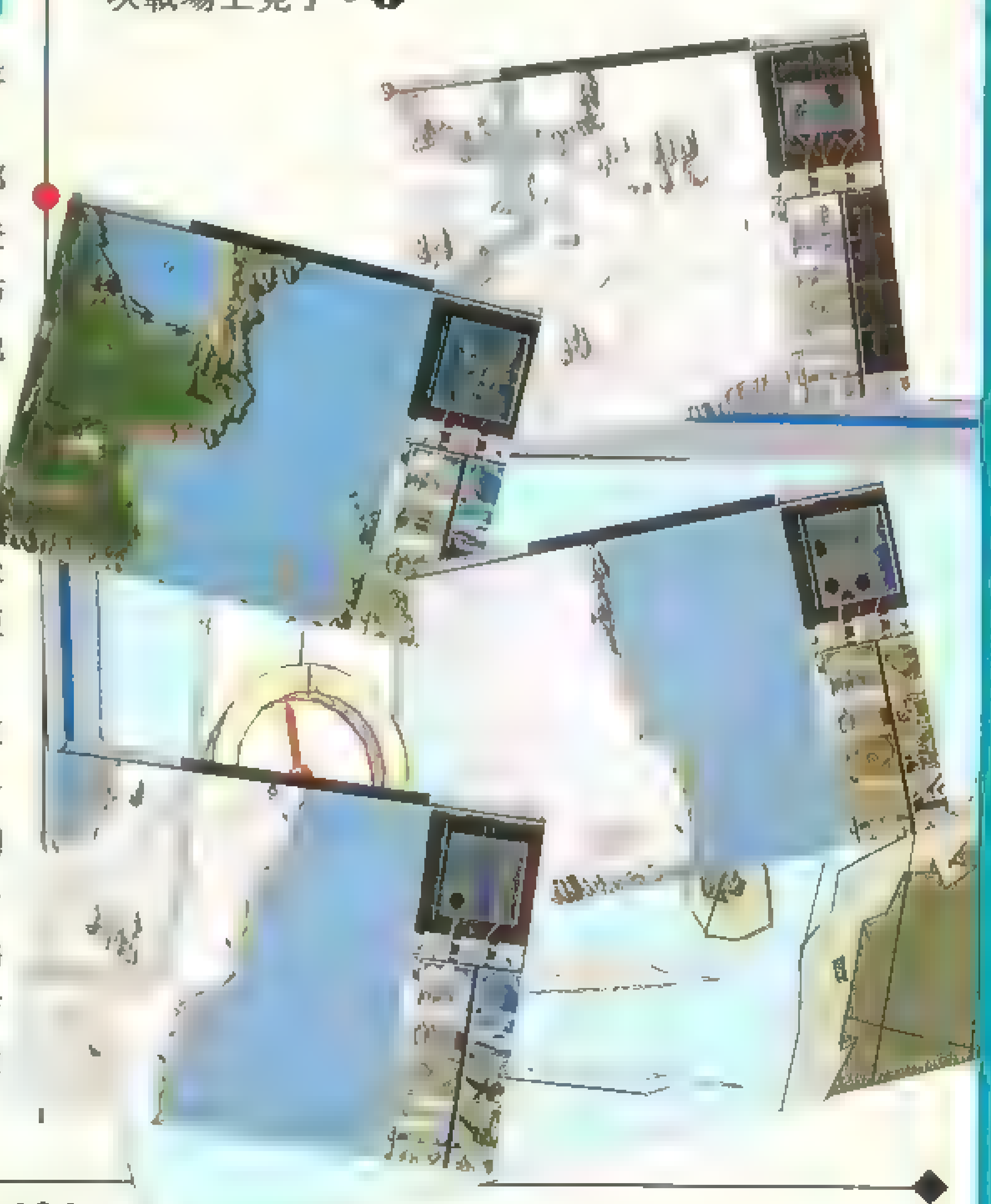
【說明】這是聯軍的最後據點，敵方所有的兵器都會出場。我方的登陸地點並不適合防禦，但是沒有其他比較寬廣的平地，玩家只好將就著用了。當敵軍的第一波進攻被擊退之後，我方必須在最短時間內達到可生產長毛象的科技（請參閱手冊），一方面生產長毛象加強對空防禦力，一邊建造海軍基地生產潛艇；當潛艇生產到一個程度後，先派一些到戰場右上角，摧毀敵方海軍基地及艦艇，否則敵方會一直派巡洋艦來砲擊我方基地（告訴玩家一個好消息，只要放兩、三艘潛艇在敵軍建船塢的地點，電腦就不會再建造）。由於基地北方的橋要防守相當困難，最好想辦法讓其炸斷，其他就只要注意敵軍增援的三個登陸地點，防守方面應該就沒什麼問題。

戰場左上角有一的敵方的小基地，如能力允許，最好將其建造基地佔領，因爲我方基地北方的水道直通敵方基地，以驅逐艦砲擊效果會比較好。敵方基地建造了相當多的干擾裝置，偵察機是沒有用的，用驅逐艦配合空軍的掃射，可以讓集結好的部隊快速攻進去，擊毀建造基地及兵工廠，其他就可以慢慢拆。唯一必須注意的，便是通往中央小島的橋要保留一座下來，不然島上的建築物就不好解決了。至於戰場右上角高地的電廠，筆者建議先用遠程兵器將偽裝碉堡打掉，再丟傘兵攻擊下去即可。



結論

辛苦奮戰四十一個戰場，看完了蘇聯軍的結束動畫以後，玩家有什麼感想呢？劇本設定非常明顯地想把此遊戲定位爲前傳，但是卻沒有考慮到年代設定，前後相差四、五十年，光頭兄還是一樣年輕，實在令我們這群擁護者哭笑不得。不管怎麼說，『終極動員令二』據某國內雜誌說今年底發售，讓我們一起祈禱（它）會做得更好。各位同好們，下次戰場上見了。



魔神戰記II 完全攻略（下）

/ALEX

瑪西族洞窟

洞口落石（ A ）隨著地震已坍了，進入後即碰上瑪西族人，他立即去請出族長來。

族長表示日前沙蟲王率著一群沙蟲鑽到洞窟底下而引來地震，結果落石就將洞口封死了。族人躲進一間密室避難數日後，因聽聞沙蟲的哀嚎才偷偷的跑出密室看個究竟，那沙蟲王又潛回地底下了。

族長獲悉來意後，應允來人可往貨物管理處向管理人索取避寒藥物。石室中聽一男子提到，適才有個長髮女孩於洞口張望，因行跡可疑而遭禁錮於牢房等候審問。趕至牢房（ F ）時，裡頭關的竟是蒂莉蕾…

亞特斯開了牢門放走蒂莉蕾，憑她的武功，若非自己願意走進來，瑪西族人又豈奈她何？蒂莉蕾

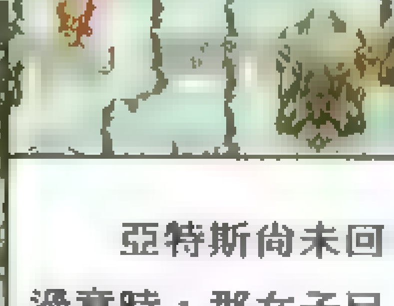


臨走前告訴亞特斯，要找夢之花得往奧斯姆山。亞特斯惦記著要到里爾卡村找造船師傅，那也得上奧斯姆山啊，回頭向管理人（G）拿取避寒藥物出了洞窟後，即往東邊的山區奔去。

奧斯姆山

踏入山區果然寒氣逼人，幸有避寒藥物護身才得免於寒害。山區之中果眞摘得夢之花（C），轉身爬上山道（D）時出現一名陌生女子，她自稱山區的風雪乃是她佈下的冰雪魔法陣，又道「她家小姐」對亞特斯情有獨鍾，而「她家老爺」已派出「她家公子」前來接「她家小姐」回去，若不想失去「她家小姐」的話，就該有所覺悟。





亞特斯尚未回過意時，那女子已消失無影了。

里爾卡村

村子就位於奧斯姆山的山腳下，村中的旅館內又碰上蒂莉蕾，她是如何跨過山區的呢？將夢之花拿給她，這算是完成第一項條件了。

談話間，屋外跑進一名男子，他是蒂莉蕾的大哥薩茲，奉父親之命要帶回蒂莉蕾，但蒂莉蕾抵死不從。薩茲揚言不惜以武力強行將她帶回，蒂莉蕾見苗頭不對，臨時起意要求亞特斯履行第二個條件，即協助她將薩茲打跑。

亞特斯正感爲難時，薩茲一聽到亞特斯之名卻表示他父親已下令要殺了他…這時，朵密拉出面了，她與薩茲原來是舊識，言語間透出二人關係並不尋常…朵密拉智退薩茲之後，蒂莉蕾也跟著跑了…朵密拉與薩茲之間究竟是何關係呢？何以薩茲會投鼠忌器？

聽村民說，希巴搬來此地轉行當木匠後，初時生意並不理想，後來不知從哪兒來了一位小姑娘幫他，生意才逐漸好轉。希巴與小姑娘感情甚篤，但近來身體卻不佳，這幾天則病得更嚴重。小姑娘雖然每天都會來照顧希巴，但大白天裡往往不見她人影。

希巴家中瞧見他病懨懨地躺在床上，他的病連醫生也束手無策。希巴口中的依蓮於初次見面時向他表示是報恩來的，但希巴直到現在還想不起自己曾幫過她什麼。而且，依蓮昨天一整天都沒有出現。



蓓莎表示願意幫忙找到依蓮好回來照顧希巴，而希巴也表示等病一好，立即幫忙造船。

經村民指出希巴常去取木材的樹林就在村東，一行人來到樹林深處時聽聞有女子的叫聲，循聲往前見到一隻巨大的蜘蛛怪獸，牠見有人到來展開自衛式的攻擊了…

蜘蛛怪獸死後竟變身爲一名女子，蓓莎乃施以回復之術…女子原本是隻蜘蛛獸，平常都維持和一般蜘蛛沒二樣的外型，有天在樹林中險遭大蛤蟆吞噬，幸有木匠希巴救了牠，爲了回報遂化身人形幫助於他。不意相處日久，牠身上的毒氣已侵襲了希巴，如今只求蓓莎等人能將牠的心臟拿給希巴服食，如此方可治希巴之病。話剛說完，牠已自行了斷生命。



眼下能做的，就是把依蓮最終的心帶給希巴，蓓莎乃前端起蜘蛛心臟。

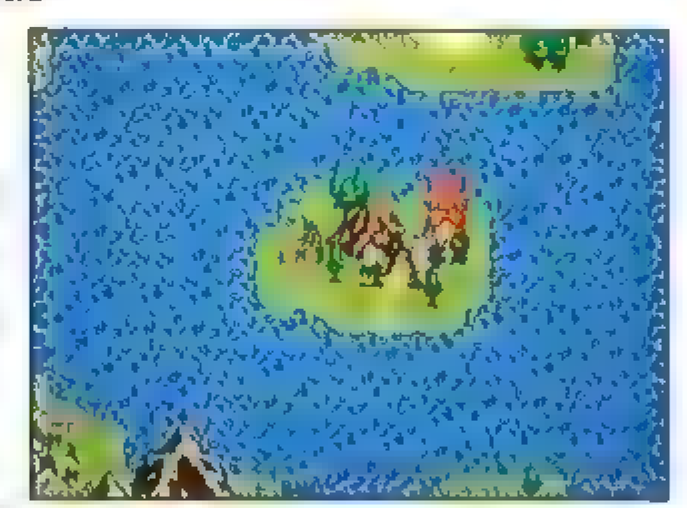
回到希巴屋中告以詳情，希巴自是悲痛不已。經過一陣調理後，希巴問起要在何處使用船舶，接著逕自跑去著手準備材料。衆人跟著趕至樹林，原本要規勸希巴待身體康復時再動工不遲，詎料希巴表示材料均已備妥，並交待隨後趕赴沙沙耶村的碼頭取船即可。

沙沙耶村

希巴的造船功夫真是了得，一艘嶄新的船舶已停靠於碼頭，亞特斯四人立即上船向南急駛。

庫拉奇島

島上只有一間屋子，行至門口即由屋內傳來魔導士的聲音，不愧是「歐畢爾世界先知」，他居然叫得出來者的名號。



進屋之後，魔導士雷米夫乃細說從頭以解來人疑惑，包括蓓莎何以會遭追殺…

魔皇帝為求不死的力量而積極收集三樣神器，此外他還需要一位身上流著「神之血」的少女以鮮血祭天，而蓓莎正是這名少女。據說她是「塞亞四神」中兩位天神的後代，因為某種因素才留在人間。

魔皇帝早有征服世界的野心，若是任其得到三樣神器，世界恐難避免淪入萬劫不復的淵藪。「凱索神像」已被奪，因此必須儘快找出其它二樣神器才行。傳聞在南方的劍塚之塔有「闇黑之劍」的消息，至於「火龍之眼」，雷米夫也不知道是什麼。

亞娜姐問起神像下落，雷米夫道是奪走神像之人應在前往劍塚途中，還有機會碰面的。

雷米夫指出，精靈女王並非真的死亡，只是靈魂遭到綠世界森林裡的妖樹王給挾持了，若想救女王則必須找到「天工神斧」，否則任何攻擊都是罔然。在神匠村應可打聽到關於天工神斧的下落。

魔導士繼續探訪「火龍之眼」的消息，亞特斯等人則往南方調查「闇黑之劍」的下落。搭船回到沙沙耶村後，繼續由里爾卡村向南走入一條山道。

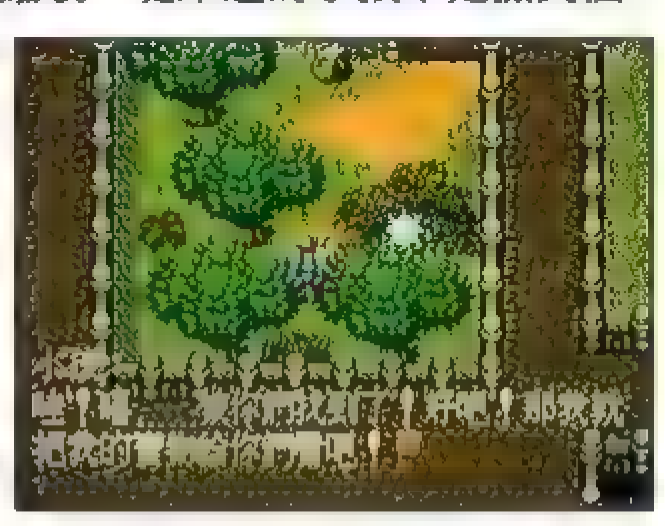
山道

山道之前立有一石門，係由特殊岩石所建造，門上還有三個圓形小孔，極似鑰匙孔，這恐怕得用特殊的鑰匙才打得開。

里爾卡村

記得村長曾說過南方山道因常有怪獸出沒，因此祖先在那兒建起一道石門，以隔絕怪獸侵入。此刻來到村長家就教於他，村長表示越過即可前往神匠村，但可惜早把鑰匙弄丟了。

村長提到鑰匙外形很平常，較特殊的是整把鑰匙金光閃爍的非常耀眼。堤岸邊的小孩不是撿到個金光閃閃的東西嗎？回頭向小孩童商借時，他竟嚷著要玩躲貓貓…在一處花圃找到孩童時，他依約出示撿到的東西，看來真像是山道石門的鑰匙。



孩童提出以物易換的交換方法，只要能拿到特若克村的玻璃彩球，他就把鑰匙交出。還能怎樣呢？總不能打小孩吧 ?! 光天化日的…出了村子往東跨過一座橋後向南直走就到了特若克村。

特若克村

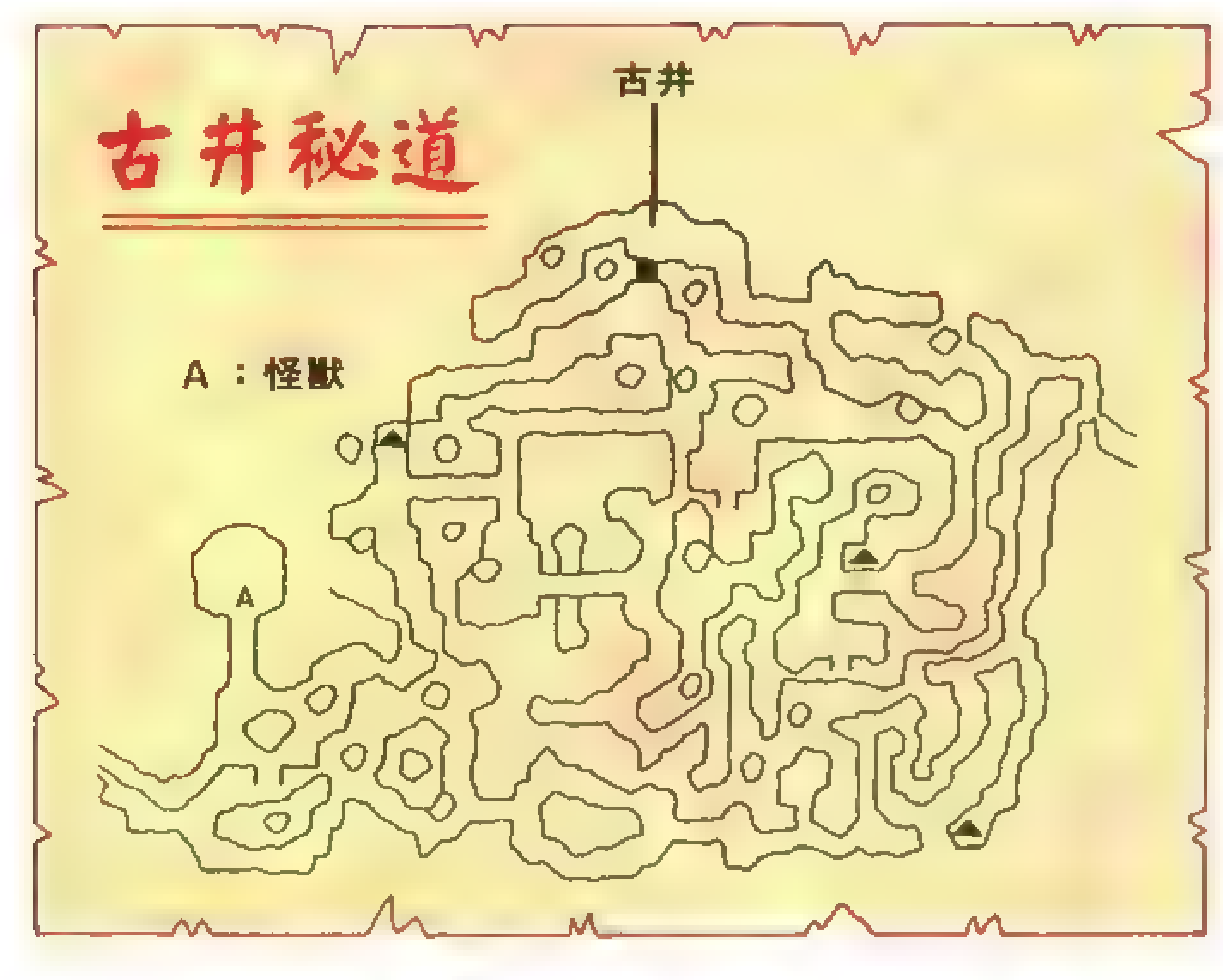


聽說村子的西邊，也就是另一座山頭有個神匠村，村裡有個叫「匠神」的人，是製造武器大師。

據說魔族有一習俗，若是女子被男人瞧見身軀的話，那個男人就必須娶了該名女子。但是如果女子不喜歡那名男人的話，她可以將男的殺了，如此一來，婚事自然就取消了…亞特斯聞言不由得心裡犯嘀咕，蒂莉蕾該不會是魔族人吧？否則怎麼會見面就要殺他呢？

水井邊有位小女孩叫琳琳，她的玻璃彩球掉進井裡了。往井裡探頭一瞧，井底早就乾涸。想要彩球的話，只好到井底去找囉。

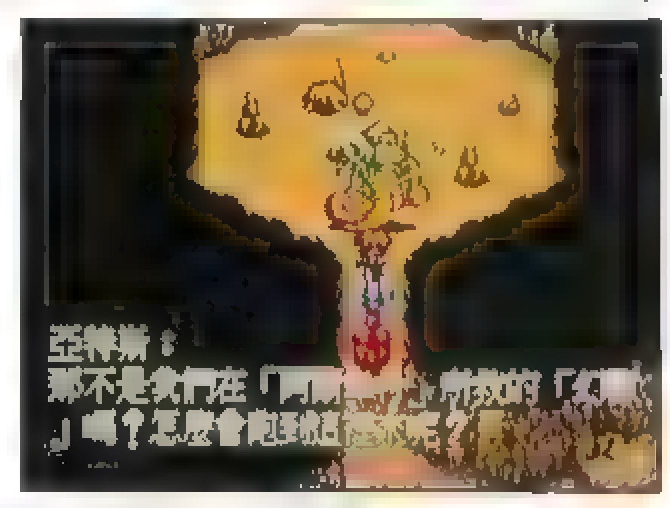
古井密道





聽一女子說，匠神家中的密室內放了他畢生之作天工神斧，不過在匠神死後卻沒有人找得到。匠神死了？有人說匠神因打造闇黑之劍，反遭寶劍的詛咒而死。也有人說，匠神事實上並沒有死，而是到北邊的夢幻谷去研究新的武器製造方法，甚至有人曾在山谷中見過匠神呢。

井底可是別有洞天，寬敞得很，沿路來到盡頭（A）時遠遠的看見一隻巨大的怪物，氣人的是彩球就在牠的背後。



亞特斯正準備開打時，後頭忽然砲來另一隻怪物，那不是在故鄉阿爾卑村所救治的幻獸嗎？牠可真厲害，竟然橫跨兩個大陸…幻獸由另一旁繞到怪物背後將彩球啣了去，這下子可糟了！等等…幻獸回來了…原來牠是幫忙去取出彩球，眞是錯怪牠了…如此倒也省下一場惡鬥。

爬出井口後，琳琳表示已有了新玩具，況且彩球也玩膩了，於是就送給亞特斯。趕回里爾卡村跟男孩換得鑰匙後，立即趕往山道。

山道

順利打開石門，就此上了山頭，翻過山頭後往西在群山中找到神匠村。

神匠村

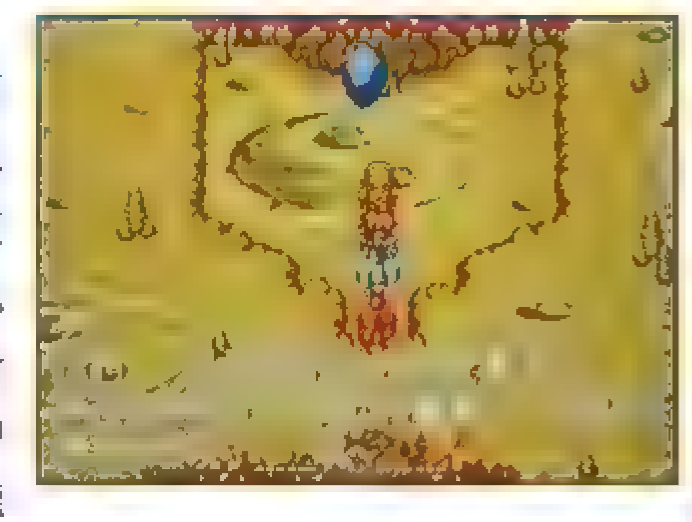
此地乃匠神克里斯提的出生地，名產是各式打造精良的超強武器裝備，光是武器舖就有好幾家，得好好精挑細選一番。

傳言中的夢幻谷是個佈滿魔法之地，只要走錯路就會被傳送回入口，因此尚無人能抵達山谷中央。無論如何，這總是條線索，那就不宜輕言放棄。

夢幻谷

一進入谷中，朵密拉感覺到山谷裡充滿了不可思議的力量，她提醒大家多加留神。傳言並不假，山谷中有很多通道（B）都會將亞特斯等人傳送回入口處。





辛辛苦苦來到盡頭（J）時，赫然見著活生生的匠神…一年前他發現一塊帶有魔法的稀有礦石後即不斷的進行試驗，希望能利用它打造一把魔法寶劍以彌補先前犯下的大錯。為了避免干擾，於是詐死以掩人耳目。

亞特斯開口向匠神商借天工神斧以救精靈，並詢及「闇黑之劍」下落。匠神表示，天工神斧已致贈獸人族的戰士凱休爾，並稱許凱休爾乃心胸坦蕩光明磊落之人，他堅信自己不會看錯人。

至於闇黑之劍，則是他一手鍛造但卻無力銷毀的魔劍。由於曾被一個殺人魔王使用過，劍身充滿了血腥與罪孽，早已被他封存於南方的劍塚之塔，並召喚異世界的怪物守護著。雖然尋常人無法登上塔頂，但若是魔族真的大舉侵入，只怕他所設下的結界也無能阻擋。

匠神繼而表示，在亞特斯等人守護劍塚之塔期間，他會搬至一處更隱密的地方繼續研究打造剋制闇黑之劍的武器。萬一魔劍真的再世，那就到神匠村的故居找他，他會留下線索的。

匠神離去後，四人走出山谷往西跨過一座橋並繞經一座山後，往北又進了另一個村子。

畢歐斯奇村

據說十多年前，黑暗王卡羅索多曾來過此村，由於他殺人無數惡名遠播，於是村民們莫不驚惶失措，但是萬萬沒想到，黑暗王竟然在村中昏倒了。幸有一名叫希蕾娜的女子悉心照料，黑暗王復原後被感化而性情遽變，村民也因而逃過一劫。希蕾娜自此即常伴他身邊，直到有一天兩人雙雙消失無蹤。



村民信誓旦旦地指稱，在村子西北方的瀑布裡有「傳送魔法陣」，經由它可傳送到費力羅帝國的一個據點。

瀑布果然存在，繞經瀑布後方到左下角有處洞口，洞窟之內還有密道。

傳送瀑布

洞窟內密道錯綜複雜，輾轉開啟一道機關（O）後打開盡頭（P）的石門，跨進密室（Q）時瞧見地上（R）有塊凸起的圓盤，站上圓盤後，一行

傳送瀑布

E開F
O開P

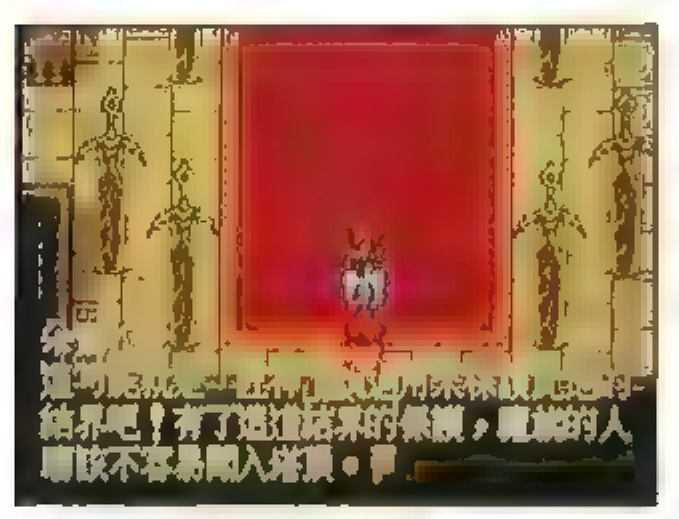
入口

R：傳送裝置

人立即被傳送至另一據點，走出洞一瞧已然置身於一處荒野。

劍塚之塔

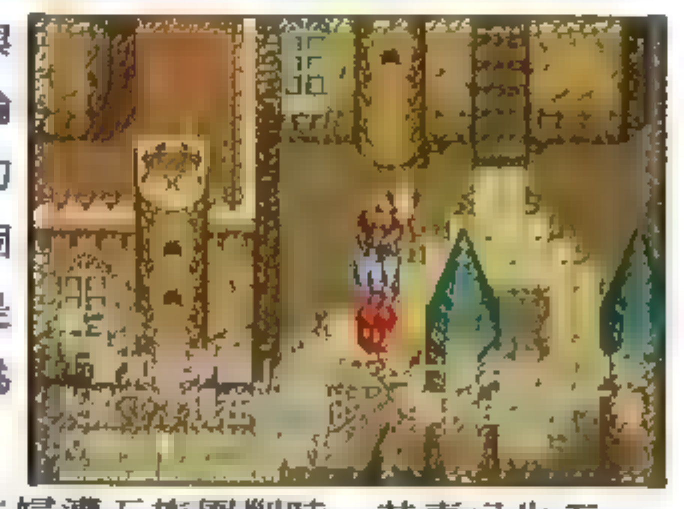
由傳送據點往西南方即可找到劍塚，但入口有一股強大的阻力，這大概是匠神用來保護劍塚的結界。有了它，魔族該很難闖入塔頂才是。



還是先到東北方找找費加羅帝國吧。

費加羅帝國

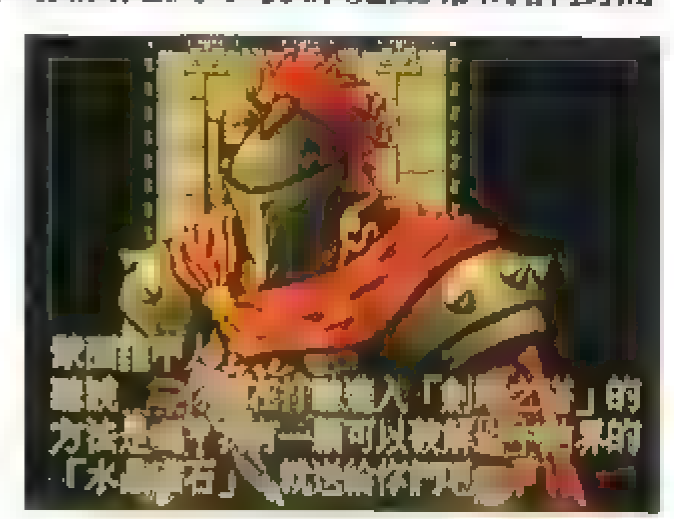
甫一進城即耳聞前幾天有人看見凱休爾和魔族的大人物來過，與代理城主好像討論什麼事情挺神祕的。由於城主在一個多月前失蹤，於是暫由城主之弟代為掌理。



傳說黑暗王夫婦遭五族圍剿時，其妻已生下一男，不過在殲滅黑暗王的行動中並未發現他的妻兒，直到現在也沒有人知道下落。

這裡曾經是通往「隆薩克大陸」的唯一據點，而今傳送裝置已損毀，若是想到黑暗大陸隆薩克，恐怕得自己設法了。

代城主梅拉爾此刻正在一樓的議事廳開會，門口守衛奉令不准任何人進入。城內東南邊有接待所，繞到後方往地牢的樓梯口時，忽然跑出一蒙面鎧甲人，他自稱有一顆水晶礦石可以破解劍塚入口的結界，並表示要送給亞特斯。蒙面人言語間透出不便現身的難處，但強調是為了粉碎魔皇帝的計劃而來。



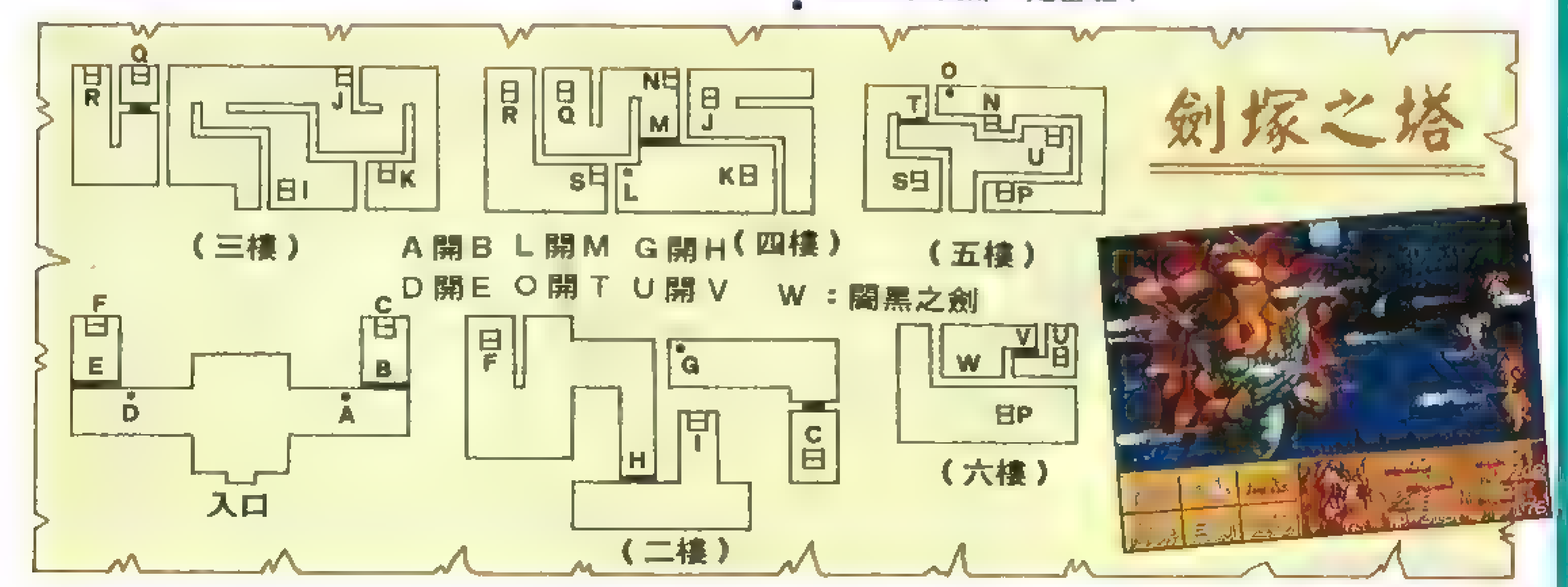
蒙面人給了水晶礦石就走了，這會是誰呢？他的話究竟有多少可信度？也許應該先到劍塚走一遭吧。

劍塚之塔

水晶礦石果真有效，結界已然破除。順利登上塔頂後，亞特斯觸摸（　U　）踏上石像時，石像竟動了起來並跑出一石像怪獸…怪獸死後，一旁（　V　）的石門也應聲而開屋中（　W　）正是「闇黑之劍」。



亞特斯感到它有一股非常詭異的力量，在這同時薩茲竟也意外的出現了。薩茲與朵密拉原是一對戀人，因為彼此間誤會積深而難以冰釋，二人爭執之際，忽又傳來一陣似曾相識的狂笑聲…是雷王！



雷王催促薩茲勿因兒女之情而誤了正事，繼而迫不及待的要大施拳腳。這一回可是報一箭之仇的好機會，畢竟亞特斯等人已非昔日下阿蒙了…鏖戰多時，雷王終告不敵且氣極敗壞地溜了。

薩茲因不敢違逆父命而不為朵密拉言語所動，他一把將闇黑之劍搶了去，臨走猶規勸朵密拉別再與魔族為敵，並告訴亞特斯他的妹妹蒂莉蕾已到了費加羅帝國，他要亞特斯前往一會以了斷事情…

費加羅帝國

議事廳的會議已經結束，聽衛兵說會議氣氛不佳，代理城主梅拉爾還怒氣沖沖的離開。走進議事廳時，蒂莉蕾就站在裡面，亞特斯鼓起勇氣上前傾訴愛慕之情，但蒂莉蕾只道恐怕父親會對亞特斯不利…她的父親魔皇帝說什麼也不會放過亞特斯因為他的作為一直都是跟魔皇帝敵對的。而亞特斯也表明，只要魔皇帝一日不放棄併吞世界的野心，他誓言與之周旋到底。

左右為難的蒂莉蕾因念及父親年紀老邁，不忍心違拗他遂決定回到隆薩克大陸，臨走前猶冀望亞特斯別再與她父親為敵，但是，亞特斯怎麼辦得到呢？蒂蕾無奈只好落寞的離開了。

這時，梅拉爾已出現在大廳裡，他表示與亞娜妲的父親獸人王係多年好友，但一聽說魔皇帝的野心，則怒顏駁斥並推崇魔皇帝乃和平主義者…亞娜妲詢及日前來訪之人中可有凱休爾，梅拉爾答稱正在接待所休息，並請眾人到接待所接受他的款待。

亞娜妲原想找凱休爾商借天工神斧以協助救出精靈女王，但走遍城內卻不見凱休爾人影。來至地牢時，赫見梅拉爾被關於牢房之中，亞特斯打開牢門並進入牢房內，但梅拉爾卻趁機跑出牢房並將牢門反鎖…他這才坦承已投效魔皇帝麾下，今日能一舉成擒亞特斯等人，諒必是大功一件。

難道就此束手待擒嗎？那如何甘心…北面牆上發現有條密道，往北打開一道鐵門進入後，前方卻滾來一顆巨石，連忙回頭走時，鐵門卻已再度關上，莫非命該絕於此地嗎？眼看著巨石已逼近腳下，在此千鈞一髮之際忽闖進一條人影，那人不僅用身體擋住巨石，並催促眾人立即往回走出鐵門…是凱休爾?!

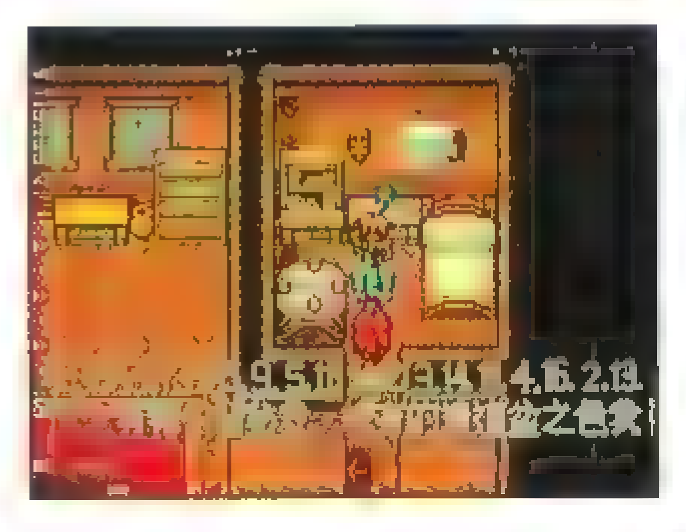
凱休爾力勸亞娜妲往回走後，他那廂卻傳來施展「犧牲成仁咒」的聲響，巨石也隨之而迸碎…人之將死，其言也善，凱休爾臨終才道出真相。他並未背叛獸人族，而是奉魔導士雷米夫之請，喬裝投靠魔族以便就近監視其舉動。為了保密起見，此事並無第三者知情。



凱休爾表示，如今魔族已得到「凱索神像」和「闇黑之劍」，而且他們似乎也知道了「火龍之眼」的下落，刻正準備奪取，所以必須趕往隆薩克去阻止他們。臨終前凱休爾將匠神所贈之「天工神斧」轉送給亞娜妲，亞娜妲則早已泣不成聲，她誤會了凱休爾…

往北爬上階梯後來到城效，魔劍已然再世，那就依匠神之言到他的故居走一趟，還好亞特斯已學會「瞬間轉移」魔法。

神匠村



進入匠神的屋子時，瞧見櫃子上有一礦石，這正是夢幻谷遇見匠神時所看到的礦石，惟獨不見匠神蹤影。礦石下方壓著一張紙條，上面寫有暗語，研判之後應該是「綠色的盆栽下有一秘道，有我遺留之物。」

屋角的盆栽下方果然有文章，密室內桌子插著一把劍和一封信…匠神將甫完成的「克里之劍」送給亞特斯，他則雲遊四海去找尋鑄造武器的素材。

既然費加羅帝國的傳送裝置已毀損，那就先拿天工神斧去解救精靈女王吧。

綠世界森林

森林中有株怪異的枯木，朶密拉感覺到一股邪惡的氣息，湊近一瞧竟然使得妖樹王現身，牠被獸人族封印在此已歷時三千年，今日怕要出這一口憋了三千年的怨氣了…妖樹王死後，精靈女王也就獲得釋放。



女王表示可以施展傳送魔法陣送亞特斯等人到黑暗大陸去阻止魔皇帝，因爲他快要得到火龍之眼了。但以女王自己的法力恐難以成事，於是吩咐亞特斯趕回那德王城請求那德王協助施法。有了兩個人的法力，加上費加羅帝國的傳送魔法陣應該可以成功。

女王交待蓓莎跟著前往，說此事關係著她的身世之謎，必須由她親自去解開這個謎團。究竟蓓莎是不是神的女兒，只有在黑暗大陸才能找到答案。

那德王城

離開王城已有一段時日，衡情論理應該去跟隊長打個招呼。隊長應允爲亞特斯辦理停薪留職，亞特斯心裡雖不樂意但也不好明說。不是隊長要他去調查怪物的嗎？怎麼落了個不支薪？不知道會不會影響年資和退休金…

跟衛兵打過照面後進入王宮謁見那德王，他一眼就瞧著亞娜妲眼熟，繼而說出亞娜妲的母親是在生產時死的…

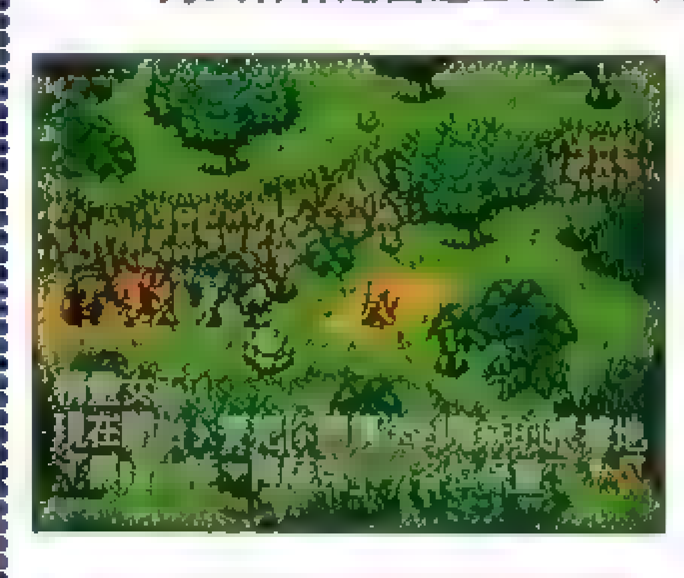


那德王一口就答應了精靈女王的提議，他樂於配合女王以阻止魔皇帝的野心，那得趕回去向女王傳遞這個好消息。臨走前，那德王告訴蓓莎說，在東南方的高原上有座城堡，據說是神的居所，在那兒或可得到一些有關蓓莎身世的消息。只是要如何到達城堡，那德王也不甚清楚。

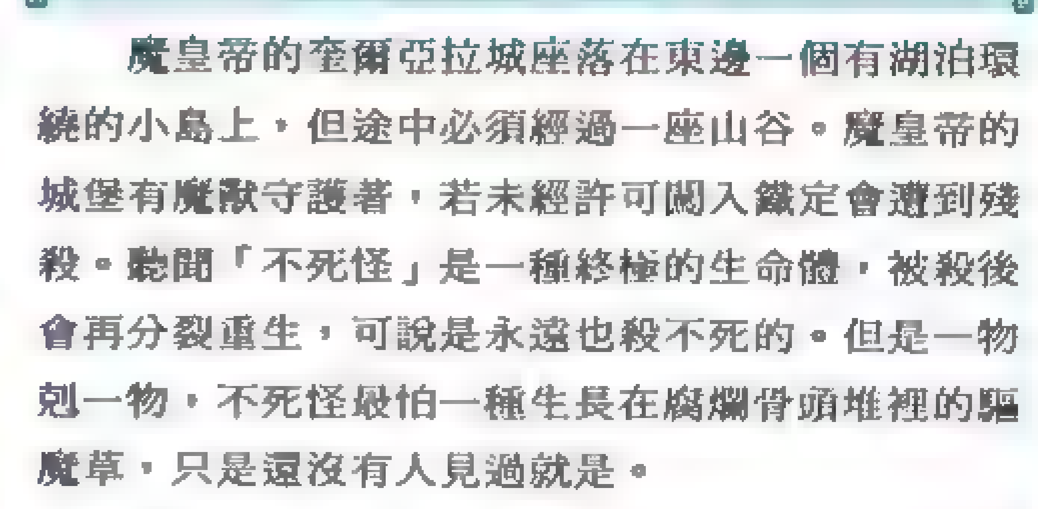
走出王城後，果眞在蕨子花洞窟的山頭瞧見一座城堡，先前怎麼沒留意到呢？

綠世界森林

跨入森林迎面碰上女王，回頭準備前往那德王城時，那德王卻已隨後趕至。一陣寒暄過後，女王與那德王合力施展穿越時空的法術將亞特斯等人送上了黑暗大陸…定神一瞧，身後就有個村子。



倫克隆村



魔皇帝的奎爾亞拉城座落在東邊一個有湖泊環繞的小島上，但途中必須經過一座山谷。魔皇帝的城堡有魔獸守護著，若未經許可闖入鐵定會遭到殘殺。聽聞「不死怪」是一種終極的生命體，被殺後會再分裂重生，可說是永遠也殺不死的。但是一物剋一物，不死怪最怕一種生長在腐爛骨頭堆裡的驅魔草，只是還沒有人見過就是。

旅館中再度碰上蒂莉蕾，亞特斯不諱言此行是要和她父親展開生死鬥，但蒂莉蕾表示，魔皇帝已派遣不死軍團駐守在城堡入口，貿然前去只怕白送死。



眼看無法扭轉亞特斯心志，蒂莉蕾遂想到個轉寰的方法，也許可使她父王打消念頭。但因時間緊迫未及詳述，蒂莉蕾只請求給她五天的時間，希望亞特斯在五天內暫且不要行動，若是時間一到而尙無進一步消息，屆時再展開行動不遲。

蒂莉蕾離去後，聽旅館「內將」說道，最近在隔壁另開了一家道具店，如有需要請多惠顧。那就往道具店採購些用品吧…轉身要走出店門時，亞特斯忽聽到一聲聲召喚他前往南方砂的聲音，怪的是只有他一個人聽見…會是太疲累的關係嗎？

接著在村內的屋子走動時又接續聽到兩次同樣的召喚，亞特斯發覺得那聲音有點親…反正蒂莉蕾

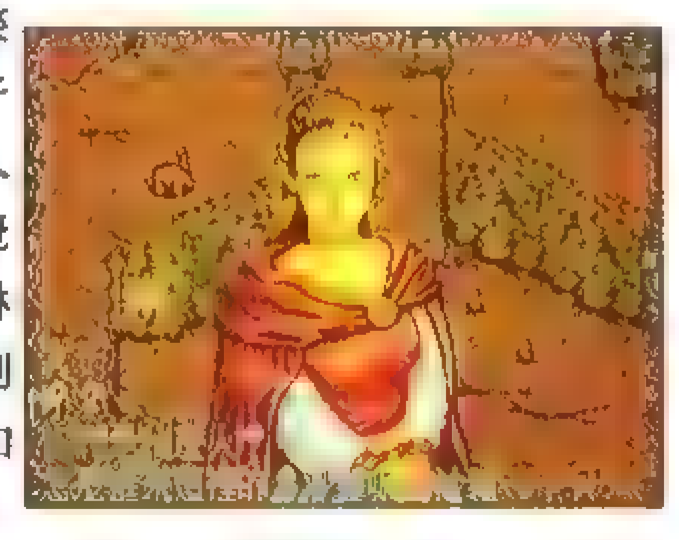
短時間內不會有消息，何不先往砂漠瞧瞧呢？

出了村子往南行走於砂漠之中，一個不留神四個人踩進一處流砂，眼前一黑遂直掉入地底…

砂漠秘洞

驚魂甫定摸一摸身體，幸好四肢猶存。前方遇見一奇怪的獸人，喊著「有侵入者…保護主人！」之餘，並向亞特斯等人展開攻擊…擺脫糾纏之後，往前又瞧見一名女子，這地方怎會有人住呢？女子見有外人到來狀至訝異並直呼沙蓮…

亞特斯告以詳情，女子表示僕人沙蓮不管傷有多重都會恢復的，她並不怪罪四人。女子好像有點失憶，她也不記得何以會在此地住了十多年，只依稀記得被很多人追殺，幸好遇見沙蓮救了她。



經過一番懇談，亞特斯覺得女子帶給他一種像親人的感覺，這種感覺在魯爾父親和艾琳妹妹身上是找不到的。女子適巧也和他有一樣的心情，於是詢問亞特斯可願意當她的孩子否，亞特斯應允之後獲贈一條「祈禱項鍊」的見面禮。

亞特斯表示有要事待辦，不能久留等事情解決之後定來相陪。順著指引爬上幾層山巒之後，終於回到地面。不知蒂莉蕾可有消息否？

倫克隆村

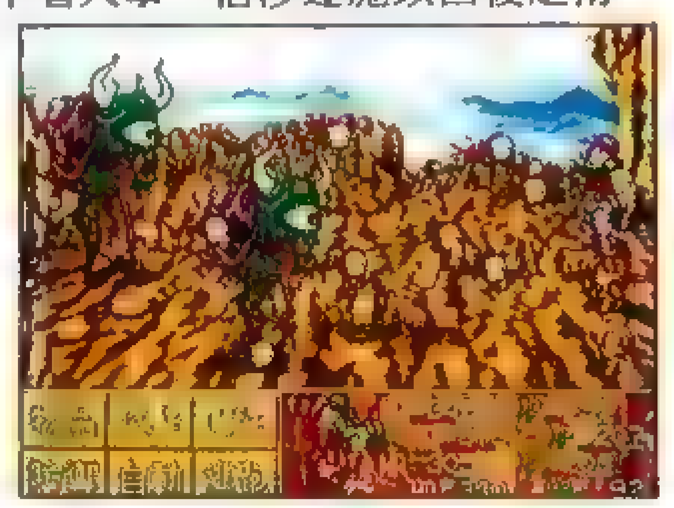
旅館中沒有見到蒂莉蕾，但聽棧民提到，魔皇帝的女兒潛入城堡存放神器的塔頂想盜取神器，結果事敗被魔皇帝軟禁，不知魔皇會對自己的女兒做出什麼樣的懲罰。

這就是蒂莉蕾所謂的方法嗎？她既然出事，亞特斯自當設法拯救，這就直搗魔皇帝的城堡去吧。

魔獸山谷

魔族守衛已視破亞特斯等人身份，這一回恐怕沒那麼容易脫身了…山谷中的魔族衛兵可眞不少，這些魔獸亦非等閒之輩得小心提防。途中還碰上旅行商人摩爾加德，他老兄生意竟做到這兒來了，敢情…是賣給魔獸？不過，這一回的貨色倒是不錯。

另一頭的出口前倒臥一個人，仔細一瞧是薩茲，他受傷不輕已不省人事，蓓莎遂施以回復之術…



薩茲醒來時說是遭妖王下的毒手。爲了不死的力量，魔皇已完全聽信於他，任何人有異議就會遭致殺身之禍。

薩茲假借魔皇帝之命欲救出蒂莉蕾，不意途中被妖王攔截，他因不是對手才被打成重傷並潛逃至此。薩茲告訴朵子密拉她的父親並沒死，人還在室

熔岩洞窟

入口

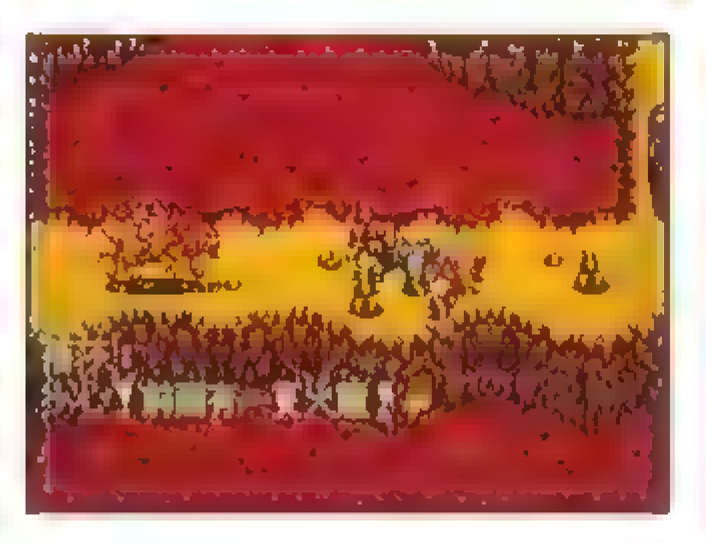
A：火龍
B：火王

爾亞拉城東北邊的熔岩洞窟裡，據瞭解朵密拉的父親與三樣神器中的火龍之眼有關。

朵密拉很慶幸父親仍在人世，她誓言要救出父親，這時由出口處跑進一人，他是妖王手下第一大將摩洛特，奉妖王之命追殺薩茲而來。魔皇帝已然喪心病狂，居然任令屬下追殺自己的兒子。正等動手之際，摩洛特召喚出岩石巨人來纏住亞特斯等人，薩茲則被摩洛特抓了回去…

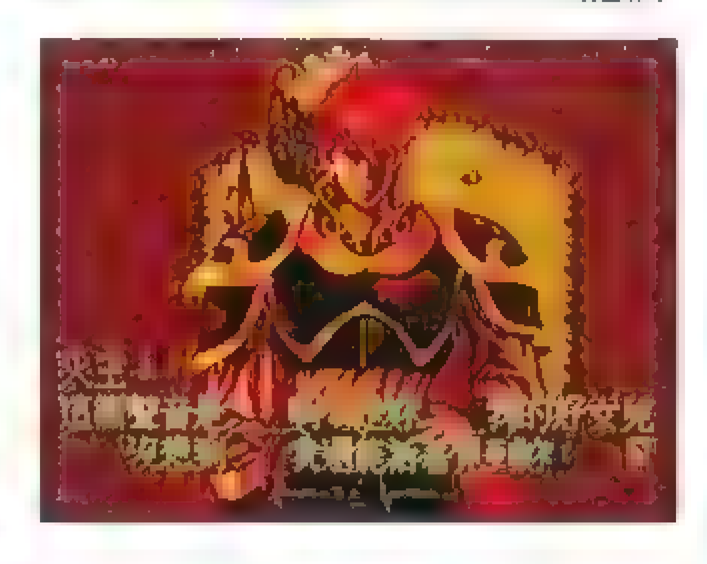
走出山谷後，由於奎爾亞拉城有不死軍團駐守，於是先往熔岩洞窟探探有無朵密拉父親的蹤影。





朵密拉觸景生情，她憶起幼時所見的火龍正是在此洞窟之中，但是她父親怎會在此呢？難道薩茲說的不是實話？還是四處查看一番吧…來到西南方（ A ）時果真見到火龍，牠跟拉瑪巴村火龍洞窟裡所見的火龍極為相似，但身上卻燃燒著更猛烈的火焰…火龍的攻擊遭挫之後，只見牠變成人形往裡跑開。

一行人跟至盡頭（ B ）時，朵密拉認出此人正是她的父親。原來她的父親是魔族四將中的火王，父女相認後，火王表示自己是火龍族的後代，和魔族是一點關係也沒有。火龍族有一特性，即身心陷入低潮時就會變身為火龍，那時不但會理智與記憶盡失，而且極具攻擊性。如此說來，當初在火龍洞窟所見的火龍，正是朵密拉自己囉。



聽火王之言朵密拉顯然是對薩茲有所誤解，當初要不是薩茲先來通知火王有關魔皇帝的不良意圖，恐怕火王早已死了。「火龍之眼」指的就是龍族人的心臟，偏偏這世上只剩下火王與朵密拉父女倆人，而火眼之眼又必須是一對，所以魔皇帝一定還會派人抓朵密拉的。

火王交待說，對抗魔皇帝之前必須先提防妖王，若非他的蠱惑火王也不會成為階下四。火王之所以能活到今天，就是等待其它二樣神器到手並抓到他父女二人時，才會來取他們的心臟。他並懷疑這整件事情並不單是為了魔皇帝取得不死的力量而已，妖王可能還有其他更險惡的陰謀。

火王指出對付不死軍團的驅魔草就在倫克隆村北邊的骨骸洞窟裡，他有鑰匙可打開洞窟入口的石門，諷刺的是鑰匙正是當初魔皇帝交由他保管的。

火王表示要找妖王算帳去，他交待會到奎爾亞拉城與眾人會合，那就分頭行事，先去找驅魔草再說。

骨骸洞窟

順利打開石門進入洞窟後，發現裡頭還藏有不少名貴的武器，搜遍整個洞窟共摘得四株（四處 A ）驅魔草。



奎爾亞拉城

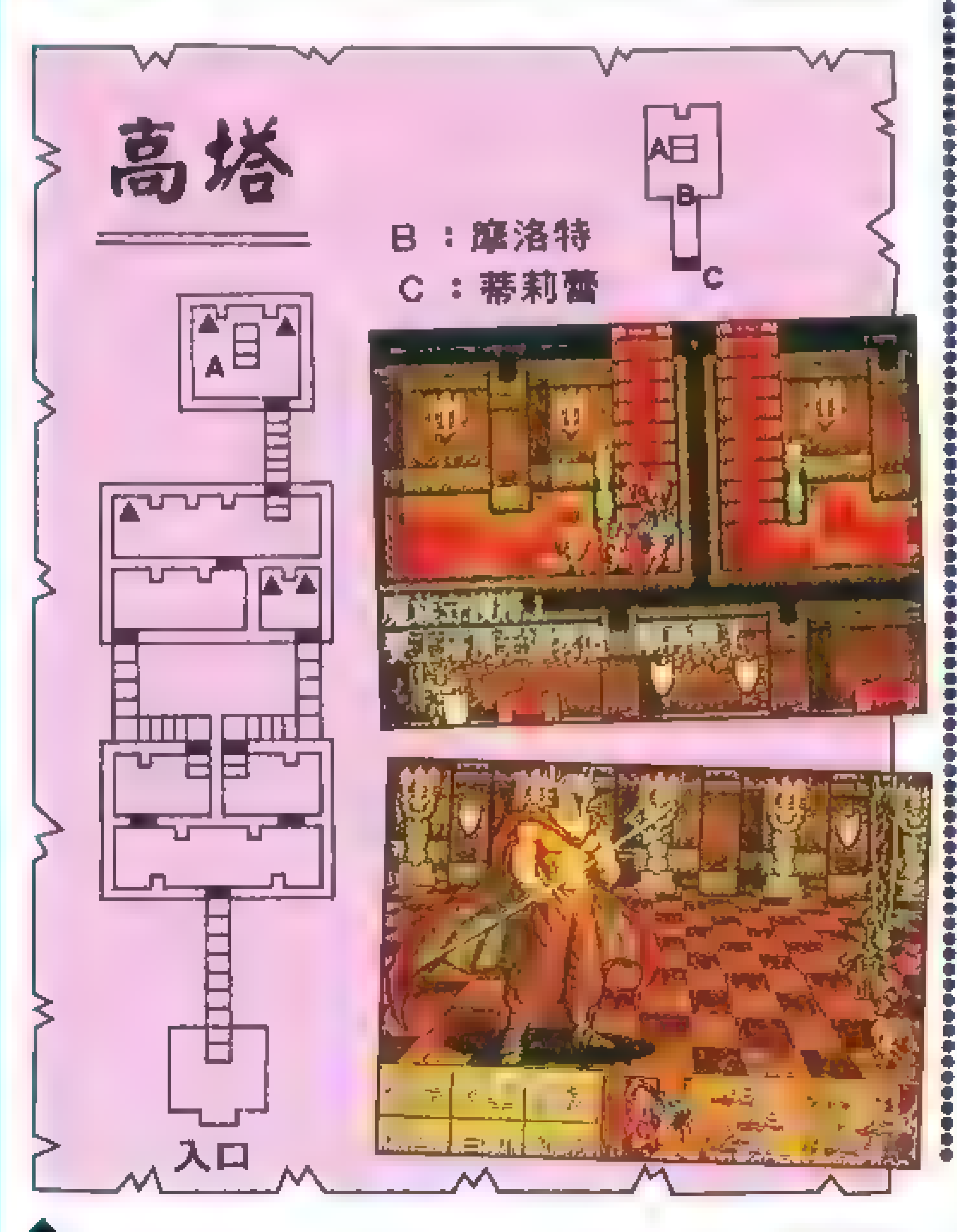


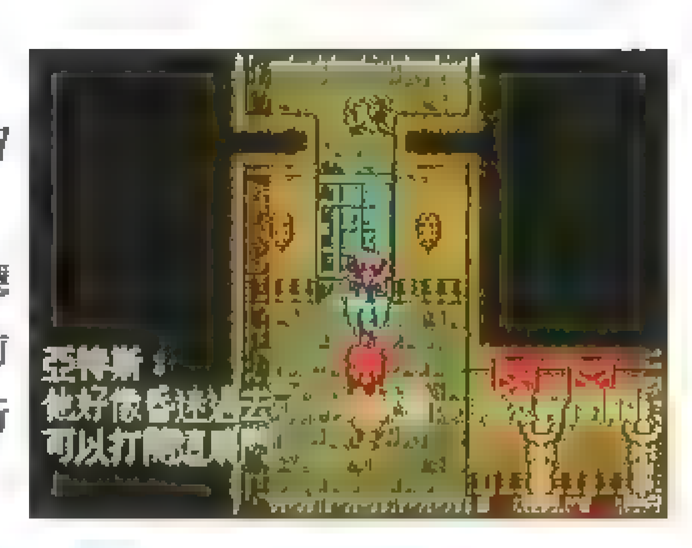
城門口的不死軍團果真有驅魔草才能擊斃，幸虧目前只有四班守衛，否則驅魔草就不夠用了。

進得城內亞特斯本想由正門進入王宮大廳，但朵密拉惟恐禁衛森嚴，於是主張先往高塔救蒂莉蕾要緊。由城西來至高塔前忽聽得蒂莉蕾的求救聲，抬頭一瞧，蒂莉蕾正被摩洛特持於塔頂…

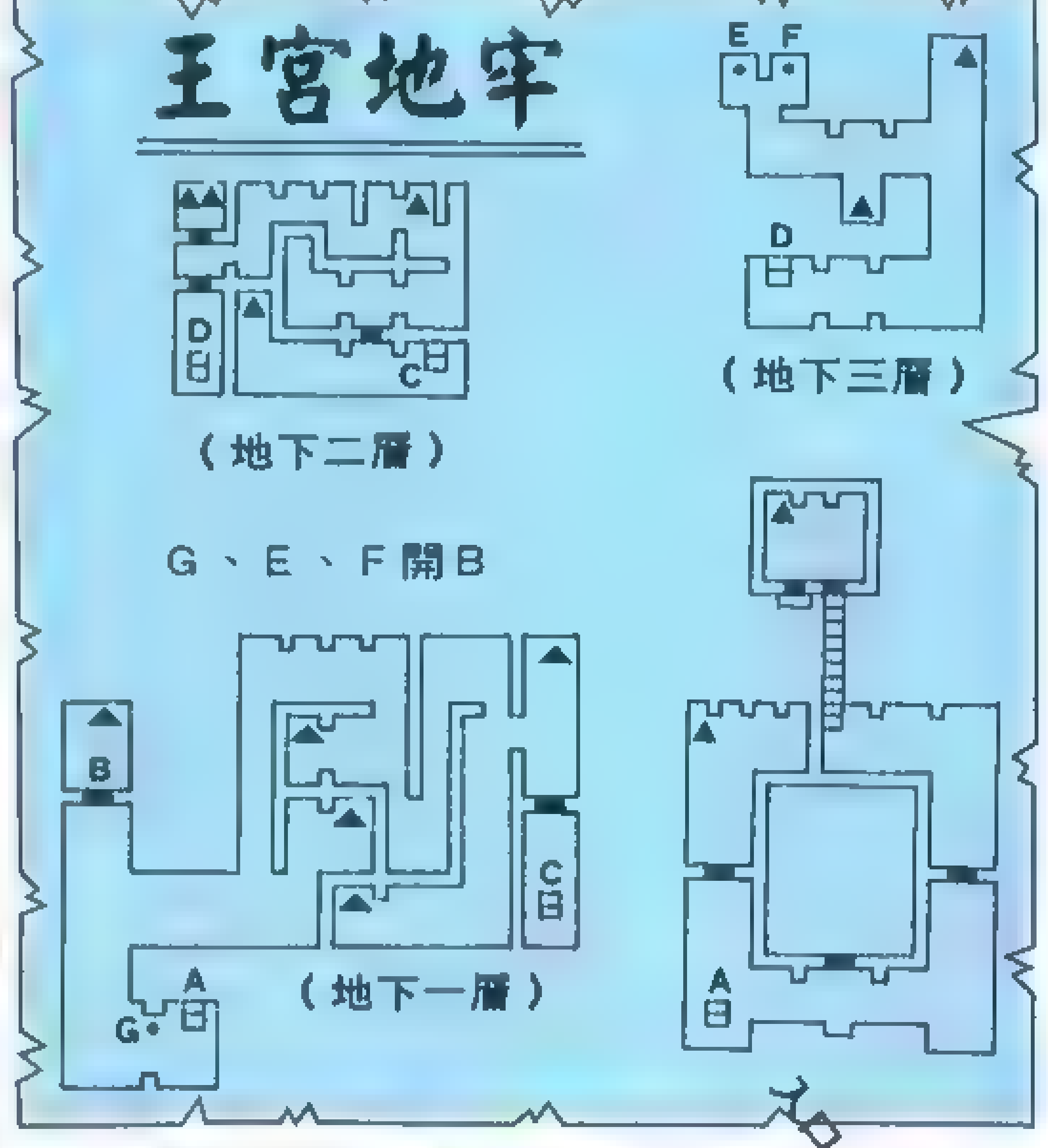
高塔之中危機四伏，每個階梯口與門口都有魔獸守衛，想登上塔頂可得花上一番功夫…一路殺上塔頂（　A　）時，摩洛特（B）正好整以暇的候著，狂妄如他並不把亞特斯放在眼裡，想要救出蒂莉蕾怕是免不了一戰了。

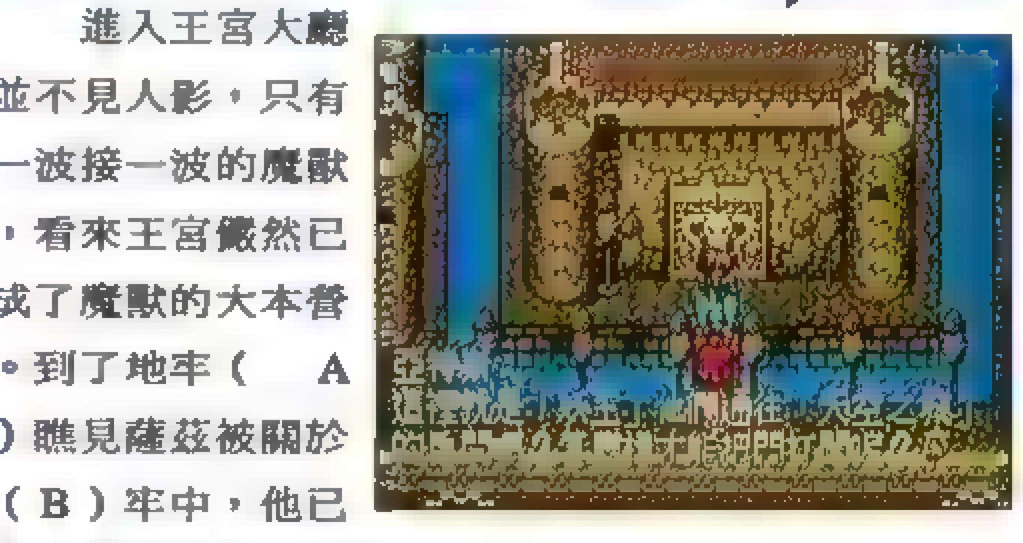
走出塔外（C）見到蒂莉蕾，早知她會偷取神器就不該讓她冒險了。如今大概只有揭穿並打倒妖王才能讓魔皇帝覺醒，蒂莉蕾說妖王每天都和魔皇帝談論不死的力量，此刻應該在大廳裡，而薩茲也被妖王所擒。





亞特斯請她留在塔中靜候消息，四人則決定往大廳查探究竟。臨走前，蒂莉蕾施回復術予亞特斯等人。





進入王宮大廳並不見人影，只有一波接一波的魔獸，看來王宮儼然已成了魔獸的大本營。到了地牢（　A　）瞧見薩茲被關於（B）牢中，他已陷入昏迷得先找看看有無機關可打開牢門才行。

尋遍整個地牢，發現上下層共計有三個機關，依序（G、E、F）逐一扳動機關才順利打開牢門…薩茲醒後忿忿地揚言要找妖王算帳，但王宮內卻獨不見妖王與魔皇帝的蹤影？

薩茲這才想起妖王與魔皇帝帶著二樣神器上「天空之城」去了。據說天空之城是神居住的地方，在那兒使用三樣神器祭天即可得到不死的力量，而舉行儀式的時間也快到了。神的住所？也許到那兒可以解開蓓莎的身世之謎。

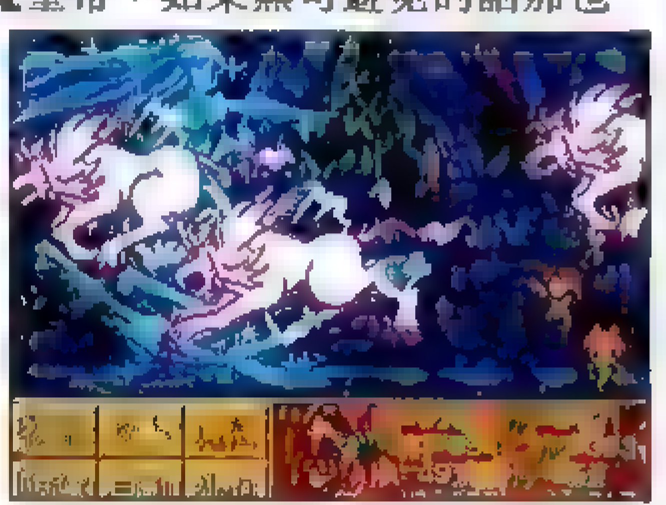
聽薩茲說，王宮後方的屋子裡有傳送裝置可前往天空之城，既如此說什麼也得趕赴天空之城。亞

娜妲與朵密拉都表示願意同往幫助蓓莎，但朵密拉似乎放心不下負傷的薩茲。這時候蒂莉蕾跑了進來並表示會留下來照料薩茲，衆人這才如釋重負往宮後屋子出發。

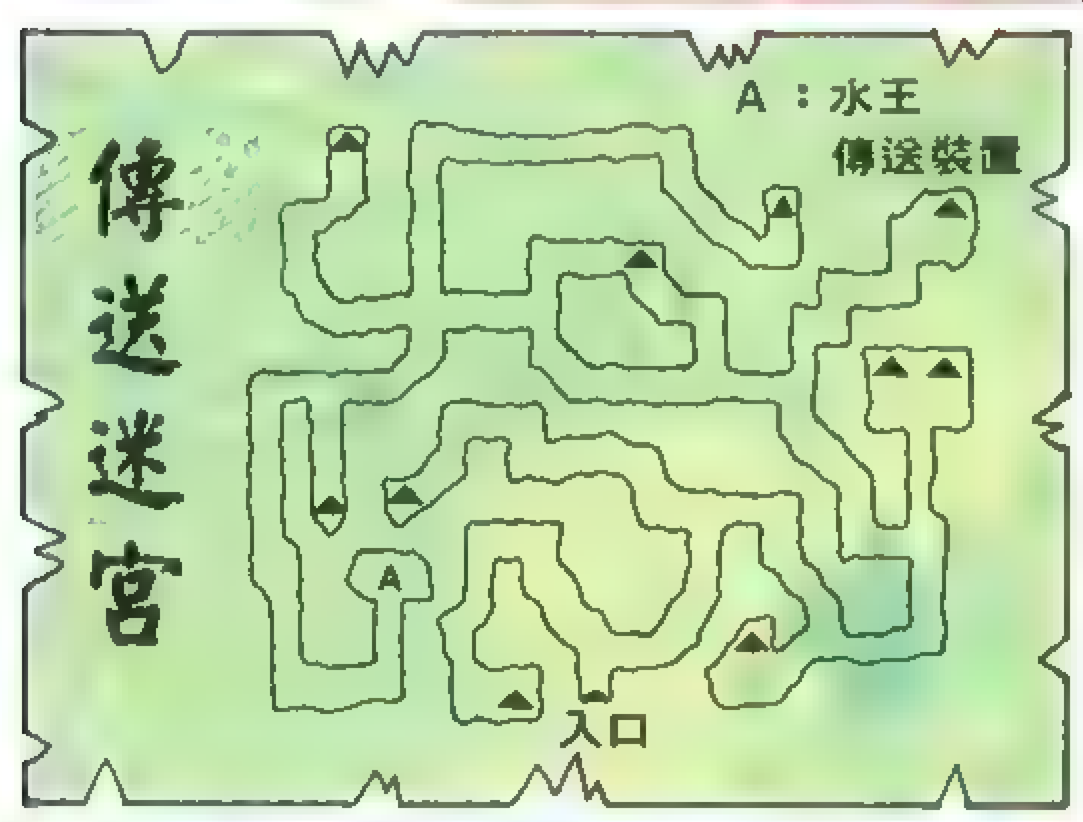
屋前有道詭異的石門，亞特斯觸摸門板之後，一股奇異的力量將他們吸進門內…

傳送迷宮

石門後竟是一座迷宮，繞了一陣後碰到（ A ）當初在奧斯姆山邊上的陌生女子，此女來頭不小，她正是魔皇帝手下四大將之一的水王。通往天空之城的傳送裝置就在她腳下，亞特斯原本不想與之交手，但爲了阻止魔皇帝，如果無可避免的話那也只好背水一戰了。



水王死後，由她所站之地點果眞傳送到了天空之城，原來就是那德王所說，位於蕨子花洞窟山頂的城堡。

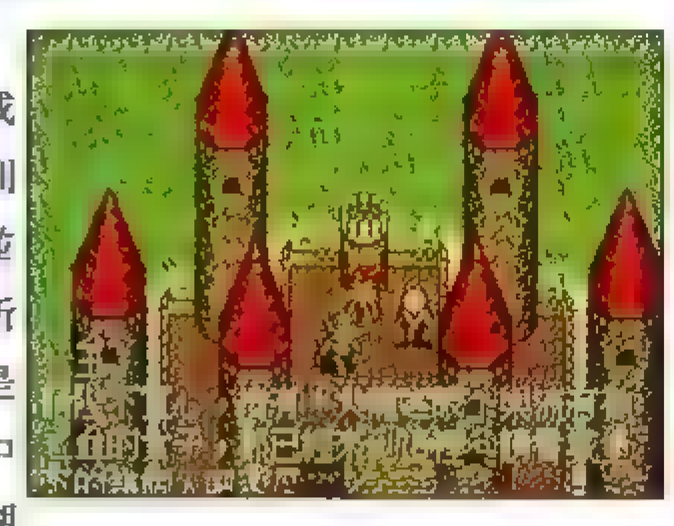


天空之城

城堡頂端站著妖王和魔皇帝火王原來也被擄了。魔皇帝正期待獲得永恒生命的時機到來，可惜還缺少一顆火龍之眼和神之血，如今眼看朵密拉和蓓莎自己送上門來，他豈能不喜出望外。

妖王說得對火王臨死都惦記著女兒的安危，朵密拉焉能棄父親於不顧？這就殺上城樓吧。

到了塔頂（ F ）終於見識了妖王和魔皇帝的廬山眞面目，亞特斯企圖對魔皇帝動之以情說之以理，希望他能幡然悔悟懸崖勒馬，但卻換來魔皇帝夸夸其言滿嘴的仁義道德。一個連自己親生女兒都捨棄的人，何以能眷顧口中的子民？這分明只是藉口罷了。



魔皇帝腦羞成怒，決意親手教訓這一干後輩，他並認爲兒子薩茲之所以會背叛，無非是亞特斯等人的從中作梗。此老可眞糊塗了，始作俑者是妖王哪！看來只有結合四人的力量予當頭棒喝，看他能不能清醒一些…

魔皇帝很懊腦自己竟會敗下陣來，亞特斯力勸他看清事實放棄野心，何況薩茲和蒂莉蕾兄妹還等著他回去團聚呢。魔皇帝顯然有回心轉意的念頭，怎奈一旁的妖王見事情演變至此怒不可遏，他怎麼甘心長久以來的計劃毀於一旦？而且還壞在一個毛頭小子的手裡？止不住的滿腔怒火，妖王遂將矛頭指向亞特斯等人，但終被魔皇帝所勸阻。



妖王眼見大勢已去遂娓娓道出眞相，世上根本沒有不死的力量。當年聯合那德王、獸人王和精靈女王共同擊殺黑暗王之後，因爲怕他死後作祟，於是將他的配劍交由匠神銷毀。豈料匠神有能力打造它，但卻無力銷毀於是將它封印在劍塚之塔，這把「闇黑之劍」正是當年黑暗王大肆殺戮的配劍。

而「凱索神像」其實就是黑暗王所穿的盔甲，當年草草掩埋屍體後，獸人王又偷偷的取走了它。如今由於擔心這件見不得光的事情被揭發，只好派自己的女兒前來追查。至於爲何要「火龍之眼」，妖王表示是用來重塑黑暗王早已腐爛的軀體，使他的亡靈得以浴火重生。

不死的力量，只是妖王藉以慫恿魔皇帝來順利取得三樣神器的幌子而已。他的目的是要讓黑暗王復活，繼而藉黑暗王之手來毀滅整個世界，他堅信這就是神的旨意，黑暗王其實就是妖王一手創造的產物，而妖王自己則自稱爲神。

根據妖王說法，蓓莎眞是神的女兒沒錯。爲了



去除黑暗王身上的感情因子，只有用賜予他感情因子的塞亞四神之血來洗淨他的心，如此才能喚起黑暗王殺戮的記憶。妖王千方百計要抓蓓莎的原因，正由於她身上流著塞亞神的血。

亞特斯表明，既然知道妖王的目的，那就對不會讓他的詭計得逞。此時，妖王乃現出眞身，揚言先解決這些無知小鬼之後再設法讓黑暗王復活…

妖王儘管敗在「無知小鬼」手下，他仍然信誓旦旦地表示，終有一天會有新的黑暗王誕生，今日之敗並不意味這世界就能免於被毀滅的命運。屆時，新的世界就會來臨了…

魔皇帝算是大徹大悟了，在回隆薩克之前他表示兒子薩茲和朵密拉，女兒蒂莉蕾與亞特斯之間的事，就由他們年輕人自己去解決。火王也勸女兒朵密拉別再口是心非，現在該是與薩茲重修舊好的時候了，一句話說得朵密拉紅著臉跑開了…不會是又要變身火龍吧?!

火王與亞娜妲也相繼走了，亞娜妲臨走前忠告亞特斯該好好想想與蓓莎之間的事。好不容易兩人有獨處的機會，亞特斯正待開口時，亞娜妲又慌張的折了回來，她氣喘不休地表示，蒂莉蕾出事了…蒂莉蕾因放心不下亞特斯，於是偷偷的跟了來，但因單槍匹馬致遭受魔獸重擊，現下已然生命垂危…她終於想到了要亞特斯履行的第三個條件，就是讓她躺在亞特斯懷裡，靜靜的走…

亞特斯回頭向蓓莎說了聲抱歉，因爲他的意中人一直是蒂莉蕾。說完話後，他緩緩地抱起蒂莉蕾離開這個傷心地…

後記

阿爾卑村的後山上，一座立了三年的孤墳之前，佇立著一個熟悉的身影…在倫克隆村南邊的砂漠秘洞裡那名女子，她正是亞特斯的母親希蕾娜，而亞特斯的生父則是黑暗王卡羅索多。魯爾將軍收養亞特斯之後，爲了保護他免於遭追殺才會毅然辭官歸隱。



母親逃亡時不幸遇上妖王，心懷不軌的妖王不但封閉她的記憶，還將她囚匿於砂漠地穴裡。如今母親因爲那條祈禱項鍊的關係已回復記憶，母子倆也搬回到阿爾卑村。

母親催促亞特斯趕赴亞娜妲的生日宴會，而當亞特斯趕抵獸人城時，一干老友皆已齊聚，薩茲與朵密拉還當衆宣佈婚期。一夥人高高興興的要進城時，亞娜妲說道只剩下一個人未到了…亞特斯臨入城時不經意的回頭一瞧，形單影隻的蓓莎已出現在城門口…

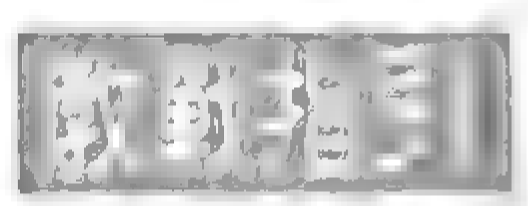


完結篇



作者：潘得龍

暗黑破壞神



Diablo 的多人連線方式

暗黑破壞神這套遊戲另一個迷人的地方就是它提供了多人連線的的功能，如此一來，可以藉著多人連線的方式，讓人生百態在遊戲中展露無遺，尤其是利用 Internet 連上 Battle-.net 而能與陌生人『共處一game 』的時候，更是要當心，不要隨便在陌生人面前低頭撿武器，不然可能怎麼死的都不知道…

「暗黑破壞神」總共提供了四種連線模式，Battle.net、Local Area Netowrk、Modem、Direct Cable Connection 。各位玩家可以依照個人環境的來加以選擇。現在針對這四種不同的模式分別加以說明，玩家只要依照下面的步驟去做，我想連線應該是不會有什麼問題的。

Battle.Net：

這是「暗黑破壞神」連線功能中最迷人的一項，各位可以透過 Internet 連上 Battle.net Server，自由地和世界各地不同的人玩這套遊戲，這種感覺是很不錯的！不過希望各位在上線之後要注意一下國際禮儀。根據筆者某同事的經驗，由於他在 Battle.net 上的行為表現過於『殘暴』，結果對方竟然問他：「你是不是臺灣來的？」眞是令人不知如何回答。

好吧！我們來看看怎麼連上 Battle.net 吧！我們是透過 TCP/IP 通訊協定，也就是透過 Internet 來連上 Battle.net 的，各位如果有數據機並且有帳號可以連上像 HiNet、SeedNet、GoldNet 這樣的 ISP，那麼連上 Battle.net 也就沒什麼問題了。當然如果您有專線或是公司的專線，那就更好了。

在 Battle.net 上提供了一些功能

①Channel：這是聊天頻道，英文不好的話就抱歉了。

②Creat：創造新的遊戲

③ Join：加入一個已經被創造的遊戲

④ Quit：離開遊戲

⑤聊天訊息出現的視窗

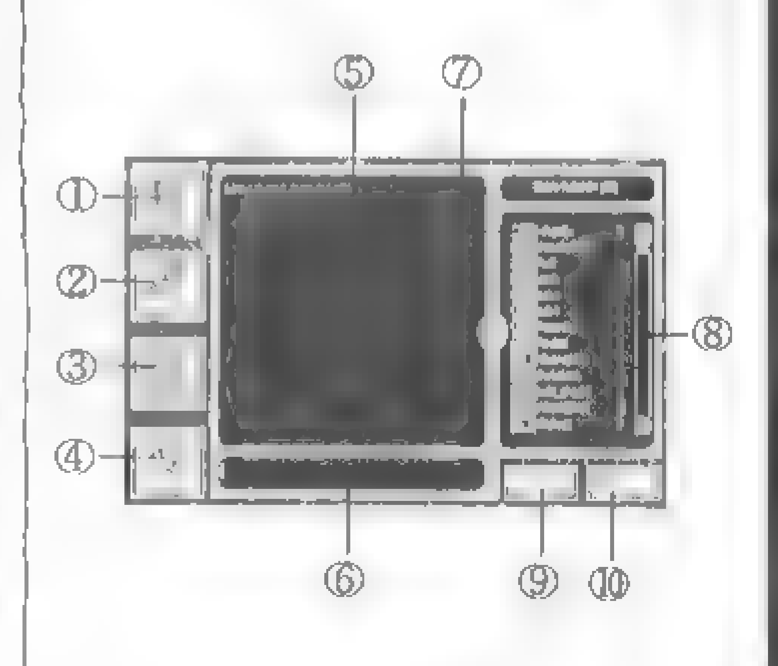
⑥聊天訊息輸入的地方

⑦線上目前所有的人

⑧紅色與綠色訊號：紅色表示連線速度慢，綠色表示連線速度良好，如果紅色訊號很長的話，那就表示速度太慢了。

⑨送出訊息

⑩Whisper：耳語功能，先選擇一個人，再輸入訊息，然後再按這個鈕，就只有對方才能收得到了。



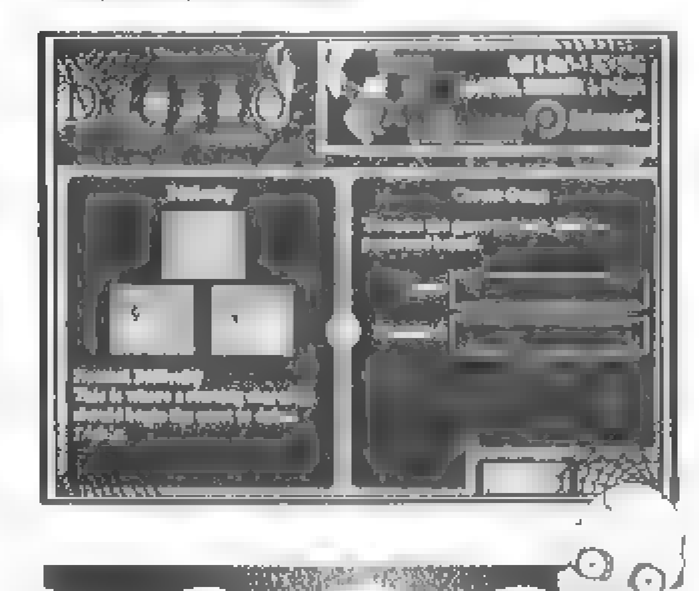
按下 Creat 鈕，建立一個新的遊戲

①選擇遊戲的困難度

②設定遊戲名稱和密碼，如果您設定了密碼，那麼就只有知道密碼的人才能進入這個遊戲環境。

設定好之後就會進入遊戲了，如果你沒有設定密碼的話，那麼很快的（眞的很快），就會有

人加入你的遊戲了。



Local Area Network (IPX)

這是利用區域網路中的IPX通訊協定來連線的，最大的連線人數也可以到4人。如果你嫌網際網路的速度太慢，或是您只想和的好友利用區域網路來連線，那麼這種連線方式在遊戲連線的速度上表現是不錯的。

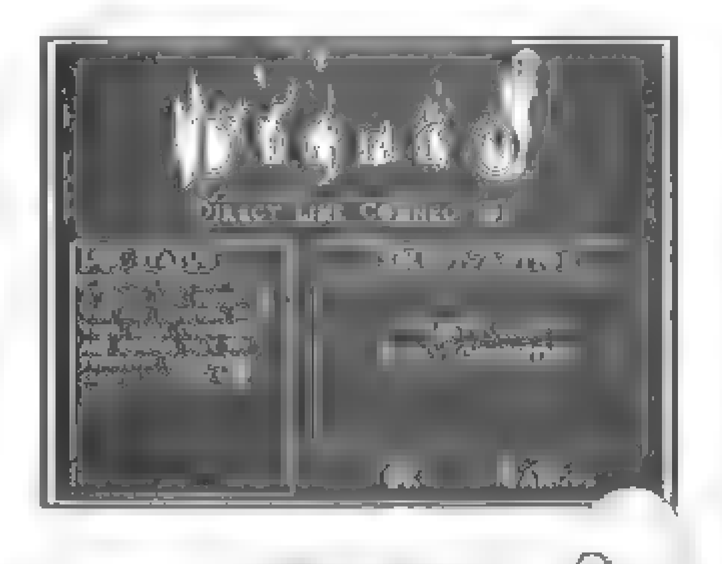
建議您還是用 Windows95 或 WindowsNT 利用網路卡來連線，可以直接用電纜線接 BNC 接頭就可以了，當然如果有現成的網路系統那是最好不過的。如果您對這方面的架設並不會很熟悉，可以參考相關的書籍。

如果網路正常的話，直接選擇「 Local Area Network (IPX) 」這一項就可以了。選好人物之後就會直接進入遊戲(只能有一個遊戲環境)。

Modem

您也可以利用數據機來與您的朋友連線，不過只能兩人對連而已，而且數據機的速度必需在14400 BPS 以上。

直接選「 Modem 」這個選項，然後選擇你的數據機連接方式，通常是用第一項，接著就會出現以下的畫面：



你有兩種選擇：

①如果選擇「 Create Game 」：那麼你必需等待對方撥電話進來。

②如果選擇「 Enter New Number 」：那麼你必需輸入連線到對方的電話號碼。

不管是哪一方撥電話進來，數據機都會自動的回應，並且自動的連上線。

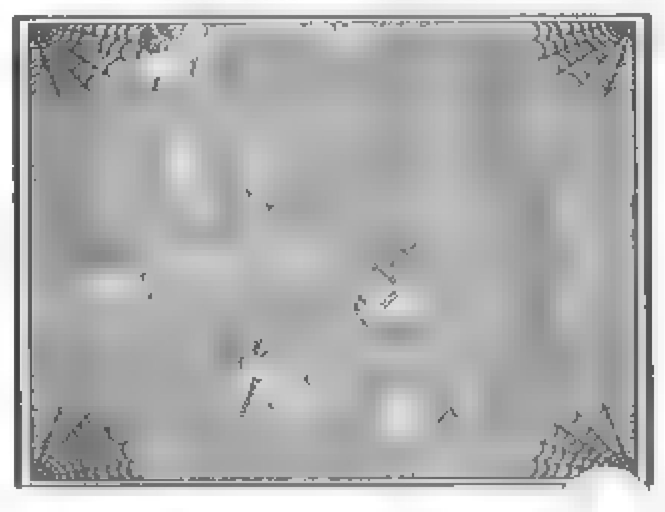
Direct Cable Connection

最後還有一種連線方式，就是利用Null Modem，然後用RS232傳輸線將兩台電腦接起來，如果你的朋友離你不遠，而您們又不想大費周章地架設網路，那麼這倒是可以選擇的方法。什麼？不知道什麼是 Null Modem ？跟老闆說你要玩 game ，連線對打的哪種東西就是了！

怎麼弄？接好 Null Modem 之後，選擇「 Direct Cable Connection 」那項就好了！全自動的，如果線沒接好，遊戲會告訴你他偵測不到對方的存在，檢查一下你的連接埠或是線材，看看有沒有問題。

所有連線模式的遊戲畫面中都會多出一個『嘴巴』，那是用來跟你的夥伴對話用的。

一般提示



小鎮各地點之示意圖

①遊戲的第一個原則：不要忘記常常存下你的進度。

②當您完成一個階段的任務之後，可利用傳送術回到小鎮上做以下的事情：

、與小鎮的居民談談，看看有沒有什麼新的任務，順便打聽打聽相關的消息。

、採購一下所需的法術、物品順便治治病，讓您的狀態維持在最高峰。

、不要忘記在遊戲中，您的物品是會損壞的，每當完成任務後，就到 Griswold the Blacksmith 哪裡把武器修一修吧！順便把較差的武器賣了，以使你的行囊騰出更多的空間。

③如果你沒有小鎮傳送術 Town Portal ，不要深入地下城，先到 Adria 哪裡買一些來用用吧！

④有些怪物你可以用法術來阻止它靠你太近，同時也能持續地對它造成傷害。例如：你可以用對 skeleton king 施以 fire-bolts 法術，它會一直後退而無法靠近你，同時也能對它造成傷害，不過你的 MANA 要夠才行。

⑤有些魔法書，你可能目前沒有辦法讀，可是您那可憐的小袋子可能也裝不了那麼多，沒關係你可以先回小鎮，把那暫時無法使用的東西先放在小鎮上某一個你知道的角落，等到你需要的時候再回來拿就好了，東西是不會不見的。

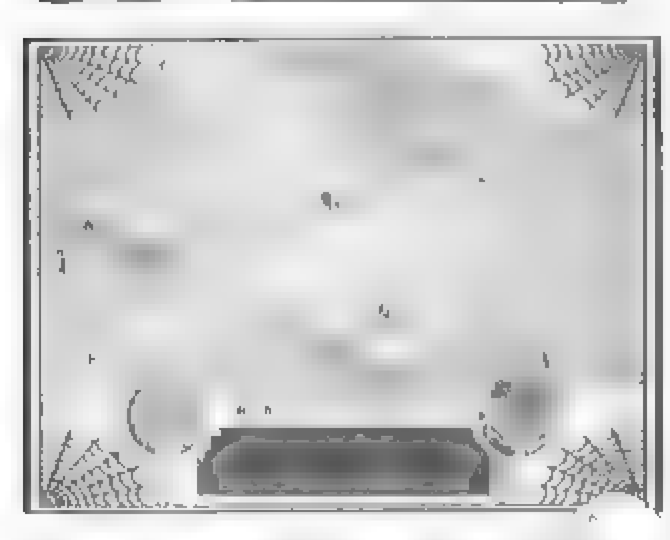
小小密技

□您可以讓您所創造的人物，只到地下1-3層的地方遊歷，然後以同樣的人物再開啓新的遊戲，這樣在建立法術的等級上是非常有幫助的，因爲你可以重複撿許多魔法書。

□如果您將要面對許多的怪物，您可以先施個小鎮傳送術，等到快撐不下去的的時候，就溜之大吉。

□善用stone curse spell，當敵人無法動彈的時候，您就可以對它爲所欲爲了。

任務解析



▶準備接受第一個任務吧

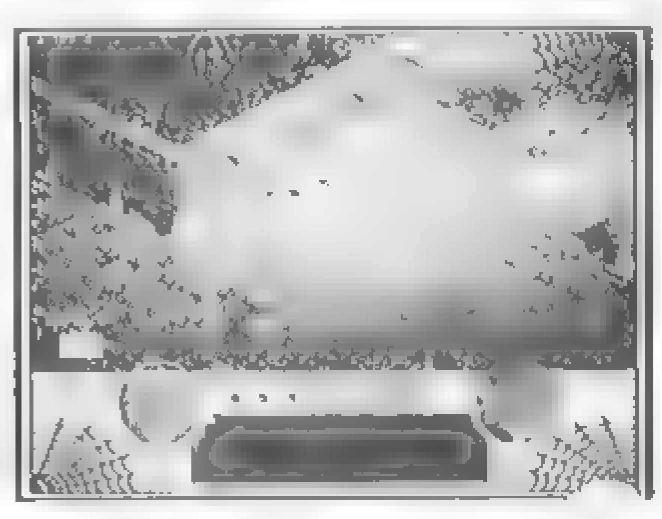
以下所介紹的任務，在遊戲中並不一定會按照如此的順序出現，您不一定非得完成所有的任務不可。有些任務之間是有關連性的，如果你沒有完成這個任務可能另外一個任務並不會出現。

但是，如果你一完成最後一項任務－ Diablo ，直接把「暗黑破壞神」幹掉，那麼遊戲也就結束了，其中有許多任務你可能連看都沒有看到一眼。但是，話說回來，筆者建議您還是一步一步地培養主角的實力，如此才有可能面對最後決戰。所以呢，還是建議您把這些任務都加以完成吧！這樣子也才能體會這套遊戲的所有樂趣。

有些提示的內容或是戰利品的獲得，可能會隨著遊戲的不同而有變化



The Butcher 屠夫任務



遊戲中的第一個屠夫任務

任務取得方式▼

這是您的第一個任務，在進入地下城的教堂口，有個躺在地上傷兵，不要忘記去跟他談一談。

任務內容提示▼

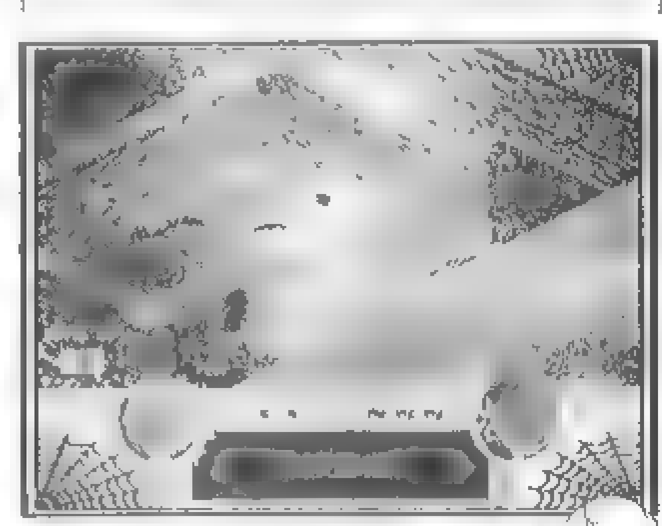
先在第一層練功，等到功力差不多了，再到第二層去。在第二層中，找到一個充滿屍體的房間，房間內有個剽悍的大漢，他就是屠夫了。如果您把門打開，他會咒罵幾聲，然後跑出來砍你。這時候您還很嫩，不可跟他硬拼。您可以先施個 firewall 法術在他身上，然後把門關上，當他試圖出來的時候用弓箭射他。或是配備著 leather amor 、sword 以及 shield 與他面對面肉搏。

戰利品▼

當你殺了屠夫之後，在地上會留下屠刀，這就是您的戰利品，好好利用這把刀，在目前來講威力是很大的。



Poisoned River Water Supply 水源之毒任務



喝個山羊泉水看看

任務內容提示▼

完成上個任務之後，回到小鎮，去跟治療師 Pepi the Healer 談談，他會跟你抱怨水不能喝了。

任務內容提示▼

在地下第二層中，離入口不遠的地方，大約是往下再向左兩個房間，會有個叫作 Dark Passage 的祕密黑暗洞穴，自動繪圖功能上並沒有標示出來，所以您必須仔細尋找一下。進入祕密洞穴之後，把裡面的怪物殺光，任務就完成了。

戰利品▼

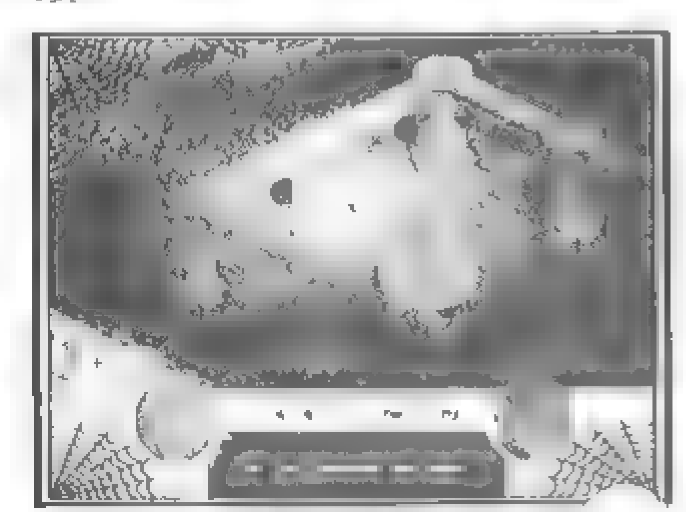
完成任務之後，回到小鎮那裡，再去跟 Pepın the Healer 談話，他會給你一個獨一無二的禮物「真理戒指」，戴在手上會增加不少功力。



Magic Rock 神奇之石任務

任務取得方式▼

完成水源之毒任務之後，去跟 Griswold the Blacksmith 談話，他會要求您幫他找到這塊石頭。



血石任務

任務內容提示▼

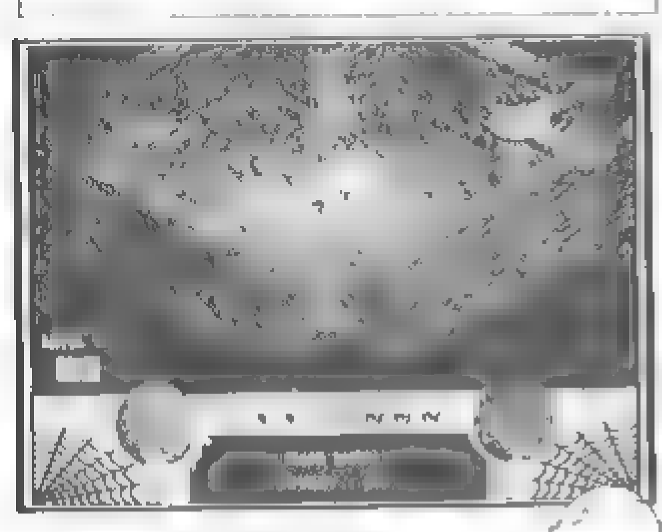
這塊石頭會出現在第五層的某個角落中，如果第五層沒有，就到第六層找看看，是一個長的像隕石狀，石頭類的東西。

戰利品▼

找到石頭後，把它交給 Griswold the Blacksmith，他會給你一個叫 Empyrean Band 的物品，也有可能是其它的物品，好像會隨著遊戲而給你不同的東西。



Valor 勇猛任務



這邊有路

任務取得方式▼

在第五層中，你會找到一本放在架子上的書，去讀它，它會告訴你一些事情，同時您也取得了這個任務。

任務內容提示▼

在第五層中，有三個房間分別存放著叫 Bloodstones 一血石的紅色寶石，把它找出來，然後把這三顆寶石放到一個叫作 Pedestal of Blood 的架子上，任務就完成了。要怎麼放上去呢？把紅色寶石放在行囊內，然後去點一下那個架子，寶石就會自然的放上去了，不過一定要先去讀那本書取得任務，不然寶石是放不上去的。

戰利品▼

當你把三顆血石都放到架子上之後，就會出現一個通道，你會得到一個稱為 Arkaine's Valor 的盔甲。

Chamber of Bone 人骨之室任務



拉動人骨拉桿就可以開啓另外的房間

任務取得方式▼

在第六層的時候，你會遇到一本書，去讀它，你便會得到有關 Chamber of Bone 的相關故事。一定要念了這本書你才能進入 Chamber of bone，否則你只是會圍著一面牆打轉，不得其門而入。

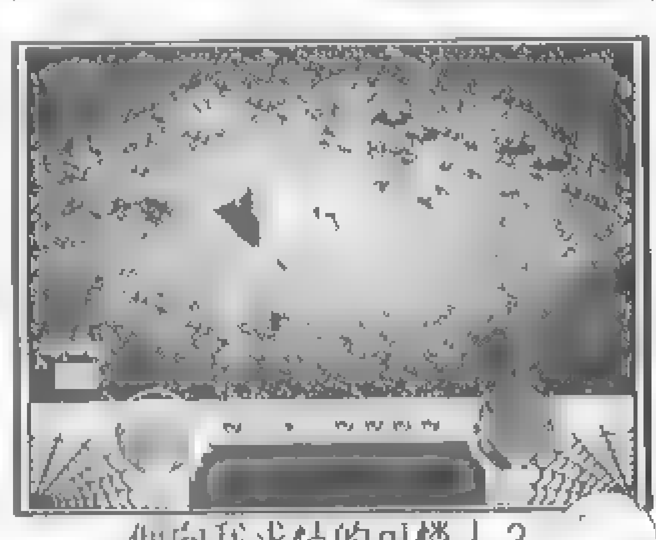
任務內容提示▼

同樣的，進去之後把所有的敵人通通殺光就可以了。

戰利品▼

房間裡面有兩個拉桿，拉動之後，會有一些物品，其中有一本是 guardian spell，不過可能會隨著不同的遊戲或人物而有所不同吧！

Gharbad The Weak 弱者賈巴



個向我求情的可憐人？這該不會是弱者賈巴？

任務取得方式▼

這可能稱不上是個任務，當你到第四層的時候，會遇到一個向你求情的怪物，那就是弱者賈巴。

任務內容提示▼

遇到這號人物之後，它會向你苦苦哀求好幾次，要小心這是它的苦肉計，用意在騙取你的同情心。回來找它幾次，最後它會突然的向你攻擊，這時馬上毫不猶豫地殺了它。

戰利品▼

魔法物品兩種（隨機）。



Halls of the Blind 盲人會堂

任務取得方式▼

應該是在第七層吧！也可能

會出現在別層，去讀一本放在架子上的大書，你便會得到這個任務。

任務內容提示▼

在第七層的時候，找到一個由四個方形結合在一起的多邊形房間，裡面有很多那種黃色的潛行者。就是那種會突然出現在你眼前，然後攻擊你的怪東東。搜索那四個房間，你便會找到你的戰利品。

戰利品▼

Optic Amulet 護身符。



Zhar the Mad 瘋狂渣子



有個書櫃

任務取得方式▼

在地下八層的時候，有個房間內有書櫃，你便會碰到這號人物。

任務內容提示▼

如果你不去動那個房間裡面的書，基本上他只是會跟你扯東扯西的，也不會攻擊你，可是你只要動了書櫃上的書，他就會罵你一聲，然後用他畢生學來的法術攻擊你。怎麼辦？ Do what you can do. 把他殺了吧！

戰利品▼

一些魔法物品還有一本魔法書。



Anvil of Fury 憤怒之砧任務

任務取得方式▼

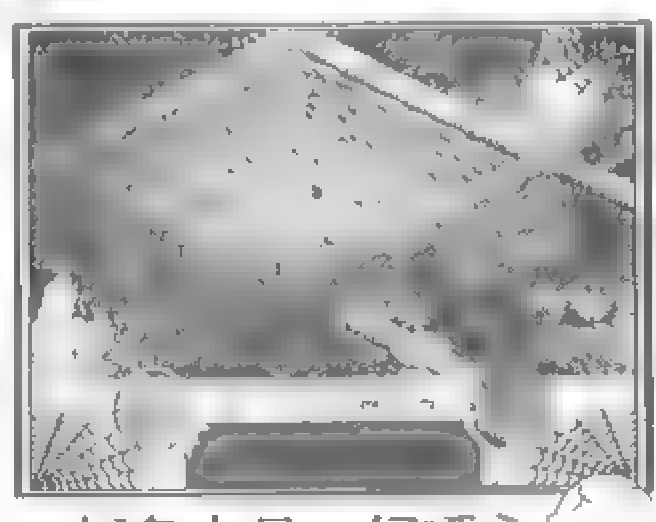
當你回到小鎮，有一次跟武器店的老闆 Griswold the Blacksmith 聊天的時候，它會拜託你幫它找個鐵砧，它可以利用這個鐵砧造個威力強大的武器。

任務內容提示▼

你可以在地下地十層中找到這塊鐵砧，它是放在一塊被許多火山熔岩所環繞的一塊小半島上。小島上有一大群亂七八糟的怪物，可以用 fireball 和 charged bolt spell 和他們『對河開戰』，特別是charge bolt spell 可以多多利用。

戰利品▼

拿到鐵砧之後，趕快拿去給武器店的老闆吧！它會幫你鑄造一個稱為 Griswald's edge 的武器給你。



好多人骨，好噁心



Ogden's Sign 奧格登印記

任務取得方式▼

有一次跟 Ogden 講話的時候，他會跟你說他的『招牌』不見了，請你幫他找回來。如果他都沒有跟你提起這個任務，那就等到了到第四層，再去跟他談談吧！

任務內容提示▼

在地下四層的時候，先去跟 Snotspill談話（一個長得有點黑的老大），然後找到一個由 Overlords 看守的箱子，裡面有印記。把印記拿去還給 Ogden，最後去把 Snotspill 殺了，任務就完成了。

戰利品▼

你會從 Ogden 那裡得到 Harlequin Crest 頭盔，當你殺掉 Snotspill 的時候，你也可以由它那裡得到Ice Shank 這個武器。



Curse of King Leoric 李歐王的詛咒



與Leoric王和他眾多骷髏兵的大戰

任務取得方式▼

直接到第三層，好像也可以從治療師那裡得到任務。

任務內容提示▼

當你到第三層的時候，先找到 King Leoric's Tomb 的入口，大概是在出口的往下兩個房間再向左一個房間的牆上吧！進入之後，你會遇到許多骷髏怪物，不要猶豫，趕快殺了他們。當你到了中央的房間，你會遇到更多的骷髏！如果你對自己的人物並

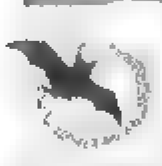
不是有太大的信心的話，先站在門口不要進去，用一些遠程的武器，如：弓箭或是法術，先殺掉一些骷髏再進到房間裡面去。

在裡面，你會發現在東西邊的房間內各有一個人骨拉桿，東邊房間那個拉桿拉動之後，有個門會打開，你會看到一個箱子，裡面會有一些有用的東西可以幫你打敗骷髏王。西邊房間那個拉桿拉動之後會打開通往骷髏王和它眾多部下的通道。

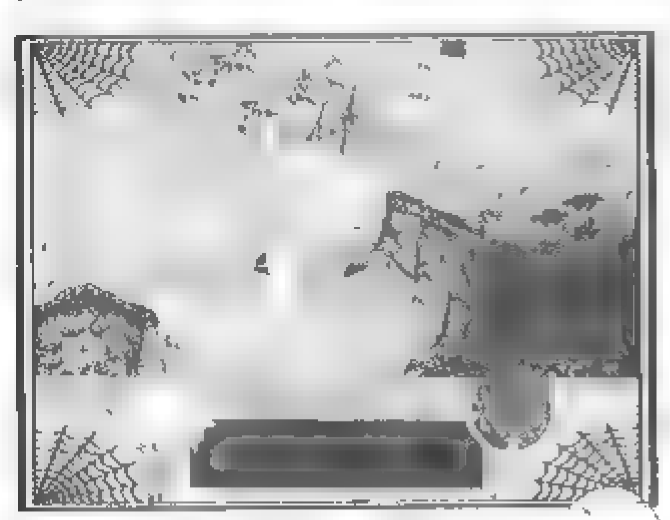
這個任務裡面最好用的法術是 holybolt 和 firebolt 法術，等級越高，效力越大。在這些骷髏中，有個骷髏王（ skeleton king ），您必需把它殺了才能完成這個任務。它比其它的骷髏看起來更高大、更強壯，和它保持一段距離，同時使用 holy bolts 法術，應該是很容易消滅它的。記住：先把骷髏王殺了，再去殺那些部下，否則骷髏王會在旁邊狠狠地給你致命的一擊。

戰利品▼

你會得到一頂『不死之冠』，你也可以在北邊的房間找到一些魔法物品。如果你把吊在四個角落十字架上的骷髏都砍下來的話，會有一個祕密通道打開，讓你通到東邊的大房間去。



Black Mushroom 黑蘑菇任務





救命啊！

任務取得方式▼

先在地下十層找到 Fungal Tome 這本書，你會發現好像不能讀也不能做什麼，把這本書拿回小鎮給 Adria the Witch 女巫看看，她會跟你解釋書本的內容，同時給你一個任務。

任務內容提示▼

回到地下十層，找到黑蘑菇（一大堆在地上，看起來好像礦石，不太像是蘑菇，可能外國古代的蘑菇都是那樣子吧！）然後帶回去給女巫。她會告訴你治療師 Pepin 的需要。去找 Pepin 談談，他會跟你要「惡魔腦」（ demon brain ）。回到地下層，殺光所有的惡魔，會在地上看到有個『腦狀』的東西（可能你不會在第十層就找到，那就到下面一層去，如果還是沒有，就再往下一層，依此類推），把惡魔腦帶回去給治療師 Pepin 。

戰利品▼

把惡魔腦拿去給 Pepin ，他會給你很有用的藥水，再把藥水拿去給女巫，她會告訴你，她不需要這個藥水，然後你把要藥水喝了，可以讓你所有的屬性永遠地增加 3 分。



Lachdanan 拉但南騎士任務

任務取得方式▼

到地下十五層的時候，你會遇到 Lachdanan 騎士，（這個任務有時候不會出現）。

任務內容提示▼

他會要求你幫他找個『黃金藥水』，您可以在地下十五層找得到，找到之後，拿去給他，你會給你應有的獎賞。

戰利品▼

他會給你 Veil of Stell ，非常優異的防禦性裝備。



Archbishop Lazarus 拉薩祿樞機主教

任務取得方式▼

當你到過了地下十五層的時候，你應該會找一個像國王權杖的東西。帶著權杖，回去找 Pepin the Healer，他會告訴你他真實的身分，並且給你這個任務，要你去找 Lazarus 主教。

任務內容提示▼

回到地下十五層，在有個大衛之星符號的地上附近會出現一個紅色的通道，從通道進去。當你在殺怪物的過程中，會碰到不同的傳送點，經由這些傳送點，你會被傳送到不同的地方，最後你會被傳送到 Lazarus 和他隨從所在的地方，最後這個傳送點，還會有恐怖的動畫可以看。把 Lazarus 和它的兩個大嘍囉殺掉。

戰利品▼

你會從 Lazarus 和它的兩個嘍囉身上得到三種不同的魔法用品。



Diablo 暗黑破壞神完結篇

當你打敗了 Lazarus 之後，第十六層的通道就會打開。在這一層中有非常多的怪物，所以把你的小鎮傳輸術準備好，以便不時之需。當你看見拉桿的時候，拉動拉桿以開啓更多的房間，然後你會看見其它的拉桿，當然，



▶以彼之道還之彼身

就有更多的房間可以開了。最後，你會打開 Diablo 的房間。哇！數目驚人的怪物！您可以施一些火牆，如果您的防火能力還可以的話，誘導那些怪物經過火牆，可以減少您的一些麻煩，Diablo則是好像不怕火也不怕電，Holy bolt 還蠻有效的。

當你把 Diablo 殺掉之後，就可以欣賞到遊戲的結束畫面了，好好享受吧！

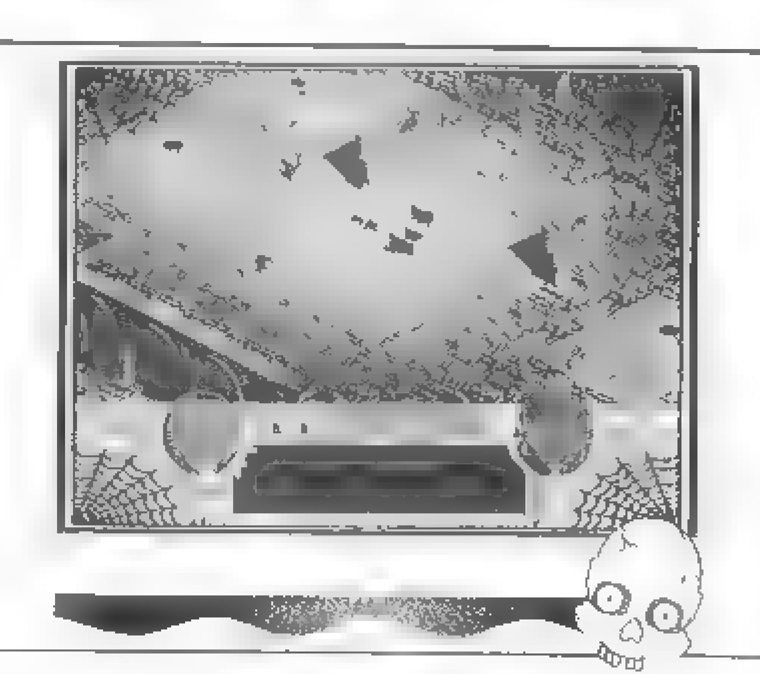
神龕功能對表

在遊戲的過程中，玩家會碰到一些像石碑形狀的神龕，用指標按一下這些神龕，都會有一些效果出現，以下是這些神龕的對照表：

神龕功能對照表

神龕種類	出現的訊息	效果
Abandoned	Thands of ment may be guided by fate.	Dexterity 加 2 點
Creepy	Strength is bolstered by heavenly faith.	Strength 加 2 點
Cryptic	Arcane power brings destruction.	法術全滿
Divine	Drink and be refreshed.	法術和生命全滿附贈一些藥水
Eerie	Knowledge and wisdom at the cost of self.	Magic 加 2 點
Eldritch	Crimson and azure become as the sun.	部份藥水變成 rejuvenation
Enchanted	Magic is not always what it seems to be.	一種法術降一級其它的法術生一級
Fascinating	Intensity comes at the cost of wisdom.	你的 Firebolt 法術加兩級，但是你的 mana 能力降十分之一
Glimmering	Mysteries revealed in the light of reason.	所有的武器都自動被鑑定了
Gloomy	Those who defended seldom attack.	防禦性武器加兩級
Hidden	New strength is forged through destruction.	所有物品的 durability 加十點其中一樣減十點
Holy	Whereever you go，there you are.	把你傳送到任一地點
Imposing	A surge of blood interrupts your thoughts.	Dexterity 加兩點
Magical	While the spirit is vigilant the body thrives.	對玩者施以 mana shield 法術
Mysterious	Some are weakened as one grows strong.	一選項加五點其它選項減一點
Ornate	Salvation comes at the cost of wisdom.	Holy bolt 升兩等 mana 降十分之一
Quiet	The essence of life flows from within.	Vitality 加兩點
Religious	Time cannot diminish the power of steel.	修護所有武器
Sacred	Energy comes at the cost of wisdom.	Charge bolt 升兩級 mana 降十分之一
Secluded	The way is cleared when viewed from above.	顯示所在地下層的所有地圖
Spiritual	Riches abound when least expected.	行囊裝滿了錢
Spooky	Where avarice fails，patience gains reward. 如果有連線的話，其他人會得到不同的訊息：Blessed by a benevolent companion.	其它人得到藥水
Stone	The powers of Mana refocused renews.	魔杖充滿能力
Thaumaturgic	What once was opened now is closed.	所在地下層的箱子重新充滿寶物
Weird	The sword of justice is swift and sharp.	所有武器增加一點殺傷力

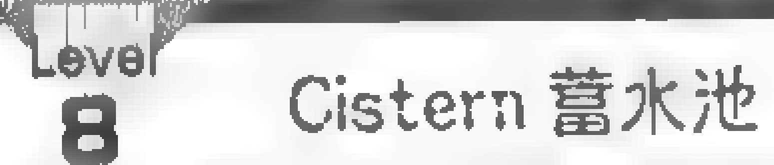
其它魔法性的景物	
Blood Fountain	恢復生命力
Purifying Spring	恢復 Mana
Goat Shrine/Cauldron	任意效果
Fountain of Tears	一項屬性加一點，其它的減一點





作者／俞伯翰

TOMB RAIDER 古墓奇兵 冒險家手冊 下



可得物品	27
隱藏地點數	3

秘密地點



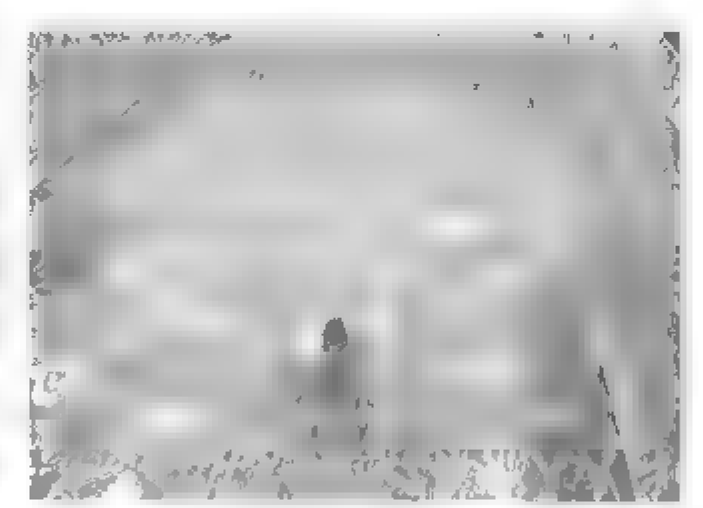
在這關的一開始直接翻滾下樓去，立即舉槍將老鼠清除掉。將岩石往前推兩次再往右推一次，這樣你就可以看到一個開關，把它動一下。將剛從牆裡面跑出來的老鼠射殺。進入白色的門後將醫藥包撿起來，然後回到剛剛的房間，再下到洞中往外跑到橋那兒。一直向前走直到通過柵欄，再跳到你右手邊的柱子。當你下樓時順便將老鼠給解決，在最後一步跳往右方並且抓住裂縫邊。將自己往左移到平台那邊然後下來。將彈匣撿起來並跳回下一個裂縫，一直往左移到直到能爬上去為止。上去後往右轉然後向上爬到平台，沿著平台走就可以撿到一把鑰匙。

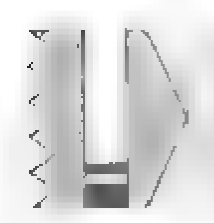
回到平台的另一端然後往下爬，接著往下垂到磚塊上。順著路往下走，到柱子那兒，跳到右邊的平台接著上樓梯去。那個討厭的冒險家又出現了，照樣攻擊到他跑掉就好了。然後爬到右邊的牆，大約是他剛剛攻擊你的地方。跳到右手邊的下一個平台後，往上攀住上面的平台。撿起醫藥包後到你右邊斜坡的頂端。左轉後跳攀至平台，往上爬就可以到秘密地點，在此可以得到散彈槍彈匣。

現在跳回斜坡上後，再跳回另外一個有兩個散彈槍彈匣的平台。小心的往下跳，背向那個剛剛秘密地點的牆，再往反方向跑跳到一個平台後再跳到另一個平台上，可以發現醫藥包及一些彈匣。然後再到醫藥包下面去。順著斜坡滑下去，進入艙房跳水游泳。下水後不要理那些水鼠直接游進通道中，離開水面後將那些老鼠除掉。走上階梯後跳到平台上，接著要跳過去攀上左邊的平台，可以在上面得到第二把鑰匙。往前走後將自己掛在平台上，往左平移然後把自己放在一個有兩隻鼠的平台，下來後立即掛了牠們。繼續往前走，滑下斜坡，繼續往前滑下另一個斜坡到達有一些雕像的地方。下去後解決兩隻老鼠及兩隻鱷魚，你必須下水引誘讓鱷魚進入你射程內才行。爬上斜坡另一邊的階梯並面對水面，往右轉然後跳到橋的上方。沿著橋走到對面去然後爬上牆去。往右轉並爬上上面的平台然後跳到下一個。接著左轉跳到門那邊。門必須用你先前撿

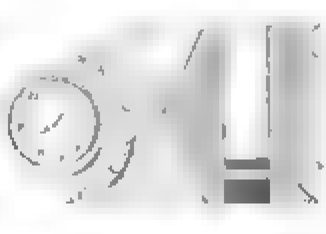
到的鑰匙來開。

進房後爬上你左邊的平台。將兩隻猩猩射殺然後跳上下一個平台，並從上面攻擊那個煩人的傢伙直到他離開這裡為止。再跳到下一個撿起一個醫藥包然後跳到更高的地方。往回跳到那個凹洞中將彈匣撿起來再跳回最高的平台去。然後轉個身跳攀上在凹洞上的裂縫，平移到右邊跳到平台上，接著再跳到右邊的洞中，往前跑走下坡道。解決在房間中的鱷魚，進入任一通道中，要小心鱷魚的出現。殺掉老鼠並撿回醫藥包後，回到剛剛被你打死鱷魚的房間。爬上台座轉一下跳上平台，然後助跑跳到下一個，再跳到右邊的那一個。往前走然後下到平台下面並抓住裂縫，並平移到白色門的上方，扳一下開關然後進入房間，跳進那個坑洞中在那裡你可以射殺老鼠，然後跳到綠色的洞中。將另一隻老鼠射殺然後跳到地上去。穿過那個門並射擊在你右邊的老鼠。然後上去那個有金色門的階梯。這時面對牆壁，跳到平台上然後右轉並跳上下一個平台。跑到底往右轉做助跑跳躍，爬上平台後右轉再做另一次助跑跳躍跳上一個開關前，並扳動開關將下面的金色門打開。到下面並進入房內得到銀鑰匙。當你的「好伙伴」趕來攻擊你時快跳到水中去。

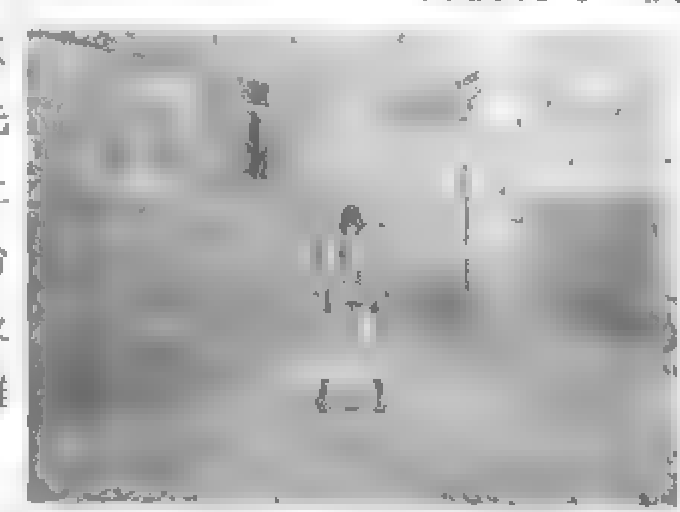




秘密房間



游到第一個出口就是在有橋的那個房間，跳到橋上然後走向柱子爬上去。跳到有柵欄的平台上，走上階梯進入房內。不要理在地上的洞，進去扳動機關。回去有橋的那個房間再跳到水中，往前游，在你的右邊可以發現一個小通道。順著游進去一直到你見到上面有光照下來。浮到表面上然後找到機關啓動它以開啓下面的門，離開水後清除掉一些老鼠，將這個房間的醫藥包和彈匣撿起來。跳入水中游到門那邊，可以得到銀鑰匙。繼續穿過打開的門游進下一個房間並離開水面。走進右邊的門並用鑰匙開門進入房間，往下游進一個有醫藥包及金鑰匙的小房間。游回有橋的那個房間並快速離開。再從邊緣射擊跑過來的鱷魚，回到水中面對兩扇門，游進右邊那個門找到通道到達秘密房間，在這裡有電磁槍彈匣。回到表面去找到一個白色的門和一張網。然後下去那裡再往階梯那兒走。其實那個網是可移動的石塊，將它推到左邊去，可以再發現另一個秘密房間，進去後到平台下。先後空翻到斜坡上再往前吊上平台，撿到醫藥包及電磁槍彈匣後離開。



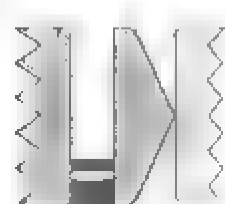
用銀色鑰匙打開下兩個門進去。往右轉爬上平台，面對高的平台跳過去再跳到右邊的牆上。殺掉在角落的猩猩並用金鑰匙將下面的門打開，小心的下去並殺掉兩頭獅子，進入並快速穿過房間（房內有幾隻獅子）將石塊拉出兩次，再將它拉離牆四次。到另外一邊將它推到底，並爬上去跳到上面平台。撿起醫藥包和電磁槍彈匣。再跳下來到開關那邊動一下，來娜便會掉進洞內，雖然叫得很大聲不過畢竟是過關了。

Level 9 泰后肯古墓 Tomb of Tihocan

可得物品	26
隱藏地點數	2

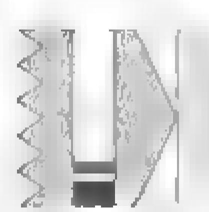
一直往下由直到碰上有往上及往下的通道。先往下游抵達開關那邊。這個開關會降低水位，所以現在你可以到另一個通道脫離水面。用這個開關將大廳下面的門打開。穿過那個門解決鱷魚後上階梯去。往上走並跳過那個平台，爬上你左邊的平台跑到角落不要理那個攻擊你的人。用助跑跳躍跳到對面的角落，然後爬進凹洞中啓動開關。再游泳進到一個新的通道去，在一個白色石塊的地方可以撿到一個醫藥包。往上游爬上白色的石塊並跑進通道中，再跳入水中。往下去啓動機關造成一股強勁的水流。先上去呼吸一下空氣然後繼續往前游，這時水流會把你沖得更遠。當到地後先離開水面，將老鼠處理掉後，將石塊給拉出來。跳上石塊再跳上石板後，轉個身跳上一個較寬的石板上再跳到你右邊的暗處。從你的右邊爬上去…，一直爬上去，到了柱子的頂端跳到平台上。那個討厭的人又出現了，攻

擊他直到逃走為止。然後走到甩動的斧頭那裡並跳到它的後面。撿起彈匣後跳回柱子一端向上的地方。面對門並跳過去。

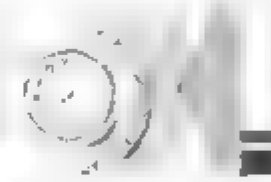


秘密房間

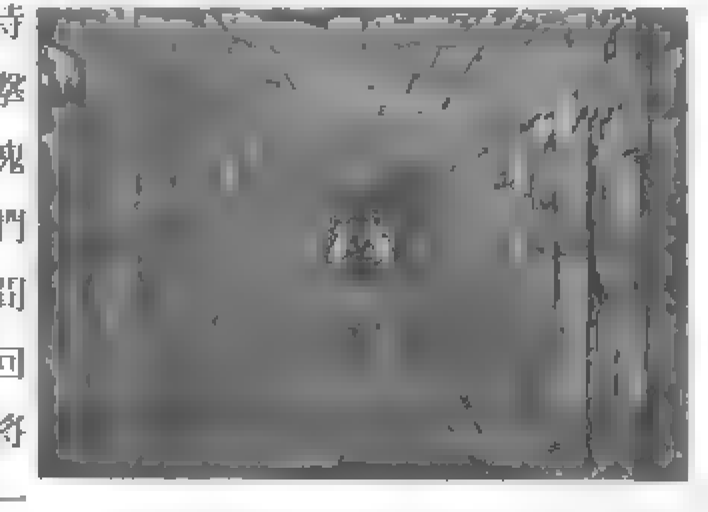
進入通道中並且再次的攻擊那個小人。走下大廳助跑跳躍直到進入一個底部有鱷魚的坑中。從高處斃了它，等到它死了才下去。走下階梯並撿起彈匣。這時你抬頭到處看看找到三個隱藏的地板，並且走過每一個地板開啟進入秘密房間的門。進去後並面對門，往左跳（跳躍鍵按著不要放）做多重跳躍，上去撿彈匣及醫藥包。再回到階梯那邊，跳回有甩動斧頭的石板，再跳到在刀刃後面的那個門。跑下樓梯跳過去攀抓到邊邊，將自己往右攀過去然後爬上那個你能用開關將房間淹沒的通道。跳進去並沿著牆游，做掉老鼠再跳進水中。游到下一個房間並離水射擊獅子。進入通道並扳動開關將門打開。將兩隻潛伏在你上面的猩猩做掉，假如你看不到它們，你可以邊跳躍邊射擊。然後跳到你左邊的裂縫那兒，並且抓住往右移動然後再爬上門。進門後可以拿到金色鑰匙跟醫藥包然後回到有死獅子的地方。進入通道中且使用金色鑰匙。這樣會使一些石塊浮到表面上來。經過一連串的跳躍通過這些石塊，並且在進門前將醫藥包撿到。



秘密房間



進房間後站在有寫字的地板上，並將石塊從牆上拉出來壓在那些文字上。將從石塊後面出現的猩猩解決掉，並將彈匣給撿走。回去再將石塊拉到靠近門的那些文字上。將出來的猩猩解決掉，並去撿散彈槍的彈匣。回去爬上石塊並跳到上面那個門。快速穿越那東西後將醫藥包及鑰匙撿起來然後回到剛剛的房間。將石塊從平台上推出去轉一下將它拉到文字上。這時遭受老鼠的攻擊，趕快跳上石塊從上面攻擊牠們。進入新的房間撿起醫藥包，回到剛剛的房內將石塊拉到最後一



塊文字上。進入房間但是看到醫藥包不要去撿，因為那是一個陷阱。直直的跑過去並爬上去得到另一把鑰匙。用你自己的方法將醫藥包撿起來並離開這裡。回到被鎖住的房間然後用得到的鑰匙開啟它。進入後跳到右邊的斜坡。做一連串的跳躍進入秘密通道，然後做一連串的跳躍後到達秘密房間。將萊娜轉到右邊面對第一塊然後右、前、右、右、右、後、右就可進入秘密房間了。將烏茲和電磁槍彈夾撿走然後回到剛剛的斜坡。

滑下去進入水中，並游過通道在一個你能射到鱷魚的地方上岸。進到通道後一直爬到頂端，然後滑到在沙中的平板。從你右邊的斜坡滑下並跳到平台上，然後上到開關前將開關扳一下開啟水門。跳入水中游到下一個房間並在大神廟前離開。游到神廟下面找到後面的隱藏通道。進去可以找到開關將大門打開。游回外面從神廟左邊離開。有一個雕像看起來好像有生命似的，會一直向你射出火球。跳過去並閃避他的攻擊並將鉛灌在他身上直到完蛋。進入神廟中，又遇上 Pierre 了，拿出你的電磁槍攻擊他吧！等他落地後會有金色鑰匙及賽恩破片從他身上掉下來。爬到上面的平台將醫藥包及電磁槍彈匣撿走。再用金色鑰匙打開下面的門，這樣你就可以過這一關了。

Level 10 克哈姆城市 City of Khamoon

可得物品	24
隱藏地點數	3

現在我們已經到達遊戲的第三部份了。跳到洞中，往左轉進入通道中，扳動開關將前一個房間那個門打開。再回去那個剛打開的門，然後將石塊拉出三次再進入後面的通道中，在這裡可以撿到一個醫藥包及電磁槍彈匣。回去剛剛的房間並跳上石塊在第二個石塊後面，將石塊拉出一次然後換邊將石塊拉到你所能拉到的最遠距離，然後再到石塊另一邊將石塊推進牆中。走到在角落的石塊那並跳攀上裂縫中，將你自己往右移到能攀上洞穴為止。攻擊從入口來的豹。然後進入往左走爬上平台將醫藥包及電磁槍彈夾撿起來。

回到地上滑入獅身人面像裡將木乃伊幹掉，然後跳進右邊的水中將在水底的電磁槍子彈撿走。從

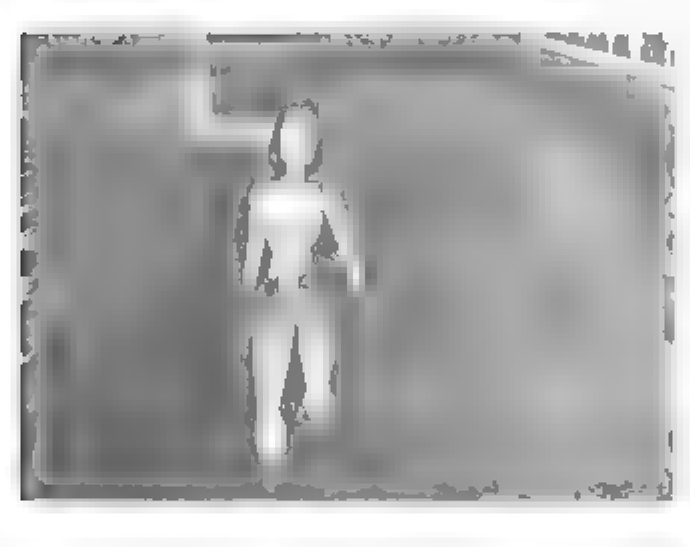
棕櫚樹間那邊脫離水池然後爬上在上面的平台。走到該平台大約一半的位置，跳到你左邊的柱子並撿起散彈槍彈匣。跳進池中，從獅身人面像的左爪位置離開，再爬到它的下巴然後走到左邊去，可以發現一個有彈匣和鑰匙（ Sapphire Key ）的通道。

秘密房間

走到在獅身人面像腳中間的石塊，將它拉到直到能進去在他後面的通道，在這裡可以用剛剛撿到的鑰匙將門給打開。從通道下到另一個房間中，然後往右再往上取得醫藥包。往前跳到下一個平台然後攻擊下面的豹，接著跳到靠在較遠牆上的平台。往下走到右邊的通道並將豹給做掉，可以考慮用散彈槍來解決掉它。沿著橋下的通道過去碰上鱷魚將它解決掉，然後跳下平台。去將醫藥包撿起然後進到房間去，並觸動一個機關，閃過它然後到它停下來的地方，往右轉到小土堆上進入一個陰暗的通道。爬上平台然後跳進秘密地點的房間，可撿到電磁槍彈匣及醫藥包。到角落跳下水然後扳動開關將門給打開，繼續前進在鱷魚咬到你之前離開水中。從安全的地方將它解決後，然後到門下面的平台並爬上去。將石塊推兩次後爬上石塊跳到在門下面的平台上。把你自己拉上去並走上去，跳到通道中然後扳動開關去改變前一個房間的黃金橋。

秘密房間





回到房間中並跳回石塊再將石塊推回它原來的地方。然後再將它往水池的方向拉一次，再到另一邊推一次。然後站上石頭跳過有十塊在上面的平台，準備好你的武器，將石塊推開出現一個隱藏的門。進去後將木乃伊給做掉，扳動開關在黃金橋上的門。回到平台拉那個石塊兩次讓你能跳到黃金橋上，現在跳上去攀著在天花板的門，然後用開關將門打開。往銀色的地方過去再跳到左邊的平台，往右轉跳到岩石平板上，走到底撿起一些彈匣。滑下往左的斜坡，得到醫藥包然後跳到你的右邊。從爪子的地方跳到左邊綠色的平台，然後撿起電磁槍子彈。站上斜坡然後跳到在斜坡的平台，之後到秘密房間可撿到烏茲彈匣。攻擊那隻鱷魚，然後到下面的斜坡往貓雕像走去，小心的跳到綠色平台上，再跳往另一個到達地板。進門去撿起電磁槍彈匣並轉身跳到洞中。然後攻擊躲藏在黑暗中的豹。沿著走道去並撿起在角落的電磁槍彈匣，不過先不要開燈。跳到下面將豹解決往通道過去，可撿到醫藥包。

回到房間的後面然後看看在橋右邊的平台。在黑暗中不容易看見，要仔細看。爬上去然後跳到牆上攻擊下面的豹。跳到角落的門室到秘密房間撿散彈槍彈夾。跳回橋上然後回到地板將在另外一個比較亮通道中的醫藥包撿起，然後爬回橋上，再進入旁邊那個較亮的通道，在通道的尾端有一個木乃伊。進入下一個房間然後跳到你右邊的通道中並跑路走到下一個房間中。爬上柱子，並在上面撿起鑰匙。繼續到小凸起的地方，進入門中然後做三次跳躍過去將電磁槍彈夾撿起來。跳到你左邊的平台然後爬上去去扳動開關。回到你剛進來的地方，並小心的到那個很長斜坡的下面。你將滑行一段距離然後走上右邊一個被鎖住的房間。然後用你撿到的鑰匙將門打開，就可以過關啦！



Level 11 克哈姆石碑 Obelisk of Khamoon

可得物品	33
隱藏地點數	3

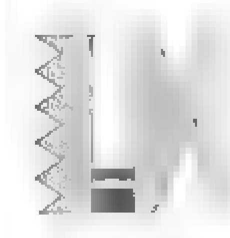
這關一開始沿著一個可從右邊爬上去的地方，然後爬上一個通道。這個通道通往一個有四根柱子的房間，每根柱子還跟著一塊石頭。到那個在右邊黃金門附近的門，然後拉石塊三次並將它推到門下面。進去那個新發現的通道，並且小心豹的攻擊，在底端可以撿到醫藥包。回到柱子群那間，走到左邊那一根柱子，將石塊推到左邊以便能夠到凹洞中。從通道游過去並記得離開後將鱷魚解決掉。沿著底部將發現一個醫藥包及電磁槍彈匣和一把藏在角

落的鑰匙。再回到柱子那裡，接著到在角落那個門和一個在較高處的門右邊。用剛剛的鑰匙將門打開然後爬上去進入金色門中。

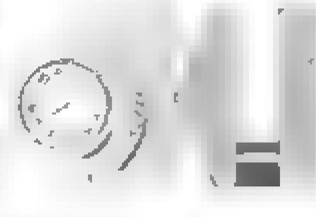
上樓梯並射擊木乃伊，然後用在左邊角落的開關讓你能穿過橋。沿著你的左邊穿過橋去取得霍拉斯的眼睛（ Eye of Horus 古埃及的太陽神）。掉下橋可以得到一些彈匣，再跳到水中得到其它的電磁槍彈匣。浮上岸後進入金色門對面的通道。

滑下斜坡並幹掉兩隻豹後，上樓梯並跳到平台上去。再跳到角落接著跳攀上在第一個平台上面的平台。走到平台邊緣然後跳到下一個平台，後退跳到較長的那個平台上。走到角落爬上去，反正一直到房間內最高的平台然後上去，攻擊出現的木乃伊。繼續下樓梯然後啟動開關讓你能過新出現的橋。跳到開關的左邊將醫藥包跟兩個電磁槍彈夾撿起來。然後回到樓梯的頂端並小心的跳到左邊的坑洞中。到一個非常高的房間底部，然後跑到在右邊的凹坑殺掉另一隻豹。最後啟動開關。繼續到凹坑對面的另一個門，然後撿起電磁槍彈夾。回到主要房間，上去新的階梯跳到右邊的平台上面有散彈槍彈夾。跳回樓梯上，然後繼續往上走直到你能跳到一個平台上。然後進入門中並跳上平台，沿著通過橋到十字架（ Ankh ）的地方。回到平台去，走過門撿起醫藥包然後再下去扳一下開關。進入一個左邊的新房間然後上樓。到頂後轉個身跳到右邊的裂縫，將自己移到右邊並跳下來。小心的跳到一個平台上然後進入房間內，進去啟動機關。回到外面去繼續上去到原來被沙埋住的地方。

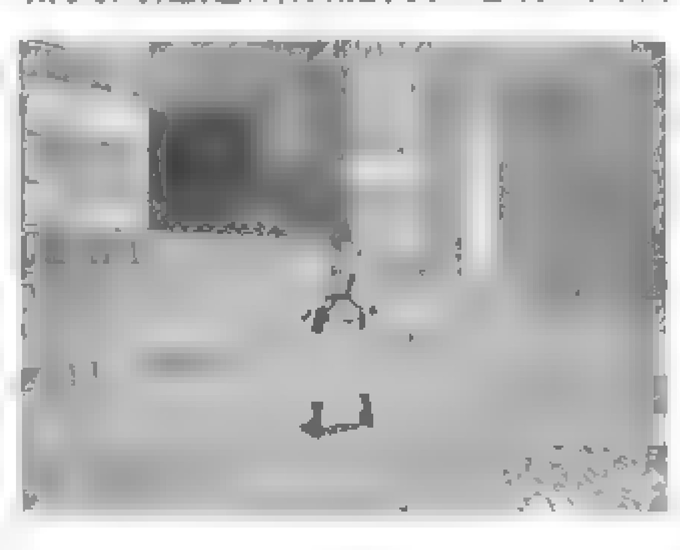




秘密房間



在上面解決掉豹以後，再用開關去啟動第三座橋，最後在平台上撿起醫藥包。扳動另一個開關將門打開。穿過門下去，沿著柱子到平台，跳到有醫藥包及烏茲彈匣的秘密房間。撿起下面的銀色玩意，再跳一次到達另一個秘密房間，這裡你又可以拿到烏茲彈匣及醫藥包。跳到你右邊的平台上，然後進入一個有綠色平台的房間。上樓梯並「黏」到牆上後，將自己平移到能將自己拉上來為止。跳到右邊的平台後進入通道，可以通到秘密房間裡，有電磁槍彈夾和醫藥包。跳下一個平台進入一個有兩個木乃伊在下面等你的房間。下去下面的平台，將木乃伊解決後沿著左邊的通道過去，然後用開關啟動本關最後一座橋。回到有木乃伊的房間，跳上平台再下去到地上，走到兩個椅子的中間。爬上平台後繼續爬到綠色平台為止。進門去穿過橋去取得雕刻物，跳到右邊的橋然後到 Seal of Anibus 將一個水門打開。跳到水中沿著通道游過去，這是一個相當長的通道所以記得注意你的氧氣存量。



到底後往前到凹坑那兒，將左邊的電磁槍彈匣撿起。繼續到下一個凹坑將右邊的醫藥包及散彈槍彈夾撿走。繼續過去進入水面，呼吸一下空氣後取得底部的醫藥包、電磁槍彈匣及散彈槍彈匣。離開池水解決掉木乃伊，從平台上撿起電磁槍彈匣。爬上左邊的角落然後沿著通道過去。從安全的平台上將木乃伊解決掉，然後從小丘的左邊取得醫藥包。跳爬上小丘的右邊。到頂後跳進上一關的獅身人面那裡。走到棕櫚樹那兒，找到柱子後用四個新找到的人造物開門。在獅身人面像的左邊會有門打開然後你就能過關了。

Level 12 賽恩聖域 Sanctuary of Scion

可得物品	28
隱藏地點數	1

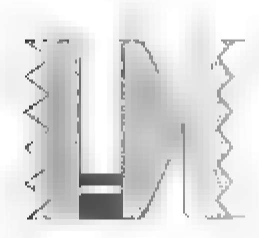
遊戲一開始，趕快取得你電磁槍的彈藥後（你將常常有機會用上它！）爬上樓梯並解決兩隻木乃伊。跳到上面的房間後往前往右轉，滑下斜坡並將在底部的木乃伊清除掉。跳上在柱子旁邊的傾斜石塊上後，爬上你的左邊並跳到柱子上面。往左跳到下一個柱子直到能到牆上的裂縫。攀住裂縫將自己往右平移後跳下去。上階梯往右，跳過幾個柱子到一個有電磁槍彈匣的平台。從這塊平台往前跳三次到階梯上。走下梯子扳動開關將下面的門打開。進

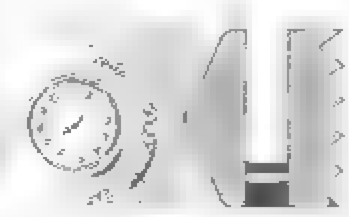
去後你會聽到聲音，原來有一支魔鬼出現。看到就開始攻擊直到他掛點為止。假如讓他到達平台上就會被他攻擊。將開關啟動到下個地方，然跳上一個小型的平台。將一些彈匣撿起來，然後跳到左邊抓住並將自己拉上去，可以得到更多的彈匣。跳到下一個平台，再小心的跳到下面的平台。轉跳到有沙的平台，然後跳到後面去並滑下去。從獅身人面像爪子間撿起電磁槍，找到兩個在角落斜斜的尖端。

爬上右邊的石塊後，跳到左邊去接著再跳上平台，再跳到柱子並把自己拉上去。再往左轉然後跳到下一根柱子，再跳到一個彎曲的平台上。穿過 veg-o-matic 往右邊取得醫藥包。沿著通路到下個開關，並扳動它開啟門。這時又會出現一隻惡魔，快速的解決牠後回到開關那邊，跳到右邊的平台上，並將醫藥包撿起來。回頭再跳上平台回到開關的地方，然後回到有一個柱子在下面的彎曲平台。小心的跳到柱子上，然後面對角落並跳過柱子後，到那個可以讓你回到獅身人面的斜坡。進入獅身人面像左邊的通道，撿起一些電磁槍子彈後走進左邊的通道中。

到斜坡轉彎的地方，跳回開始的地方。當掉下去時抓住斜坡的末端，平移到左邊的平台取得一些電磁槍彈匣。爬上在右邊的樓梯，然後滑下斜坡跳入水中取得黃金鑰匙。離開水池到樓梯的頂端。

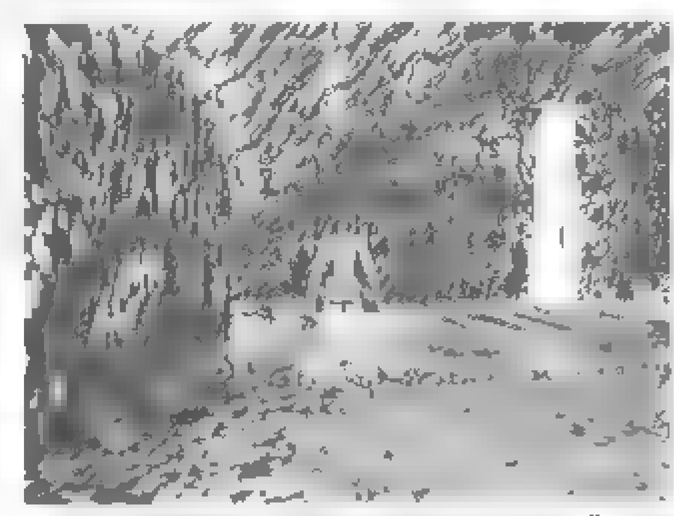
這時不要滑下斜坡而是用跳的，抓住橋到上面去。用黃金鑰匙將右邊鎖著的門給打開。進入這個新的房間然後將人頭馬轟掉。撿到十字架及醫藥包後從橋上起跳。下樓梯後跳入水中，爬上在角落的樓梯後會到獅身人面那邊。爬上那個在獅身人面像前面傾斜的平台，並往後跳到第三個平台後，撿起電磁槍彈匣，再跳上有沙的平台並走過去。當到牆壁時往左轉，跳到下一個平台，並繼續跳到尾端的另一個平台。爬上你左邊的平台後，跳到下一個再一直跳到最後。進入通道中推動右邊的石塊讓自己能過去。爬上石塊再從石塊爬到上面的平台，並將人頭馬給解決掉。得到它的十字架和醫藥包後回到獅身人面像的平台。滑下在右邊長長的斜坡後撿起醫藥包。跳到獅身人面像上面，然後將木乃伊幹掉，再爬上那個斜斜的平台，跳到獅身人面像後面的那個小地方。





秘密地點

往前爬上獅身人面像的頂端，使用拿到的十字架。再跳到前面去用另一個十字架。跳回獅身人面像的頂端，沿著頭的左邊走到不能再前進為止。看



到一個魔法的玩意浮在半空中，跳到它上面去！再跳上一個看不到的平台，這是本關唯一的秘密地點，可以撿到烏茲衝鋒槍。記得將你的新「玩具」準備好，然後跳過懸崖上的平台。這時會有兩隻惡魔出現，趕快用你的新玩具試試！當他們完蛋後就可以回到地上去，進入獅身人面像兩隻腳中間的門裡。進去後跳進水中往水底游去再往右撿起一些彈匣。然後到雕像的中間再撿一些烏茲彈匣。

浮上水面去呼吸新鮮空氣後，再潛入水中到右邊的雕像，進到在它腳中間的通道。爬上小柱子後跳到另一個，再跳到右邊去。爬上樓梯後滑進一個黑暗的洞穴中。這裡會有一隻惡魔在這裡。小心的跳到下面的平台後轉身跳到平台上。面對前走到右邊去並下去，面對左邊跳回去滑下斜坡。潛入水中後爬上右邊的雕像，然後用他胸前的開關將門給打開，再回去進到左邊雕像腳底的通道。

當你浮出水面後，上到長斜坡上後撿起電磁槍彈匣，然後又在上面得到雕刻物。進入這一關開始的房間，然後解決兩隻木乃伊及人頭馬後，用雕刻物將門打開，進去將醫藥包和電磁槍彈匣撿起。滑下斜坡後爬上賽恩的房間。 Larson 又回來了，不過這次你可以把他給幹掉了，用你的武裝送他一程吧！然後上樓梯到賽恩的房間。這樣就可以過關啦！進到亞特蘭提斯。

Level 13 那塔拉的礦坑 Natla's Mines

可得物品	26
隱藏地點數	3

本關一開始你就是在水中了，更慘的是你的武裝都被剝奪了。游到瀑布那兒並在後面浮出水面。往看到的通道游過去，用左邊的開關將門打開。回

到瀑布潛入水中游到另一邊去。爬上去並進入通道中，往右邊過去。找到石塊後將它從裡面拉出來，進入出現的通道中。再用開關將第二道門打開後，回到水邊和船那兒去，往回游到瀑布去並再次往下面的通道去。爬往傾斜的通道，走過去直到你能跳到一個有障礙的平台。沿著通道往一個有大型玻璃結構的房間去。將醫藥包撿起來，然後到一個有兩個囚房的房間。找到石塊後將它往外拉兩次，然後跳到石塊上去再從石塊跳到房子的屋頂。將會掉到一個地方，在那裡你可以走往一個通道，用開關讓船能夠靠岸。走到通道的底端滑下去抓住右邊的平台跳到地面上去。沿著路往一個已開啓的木造門。

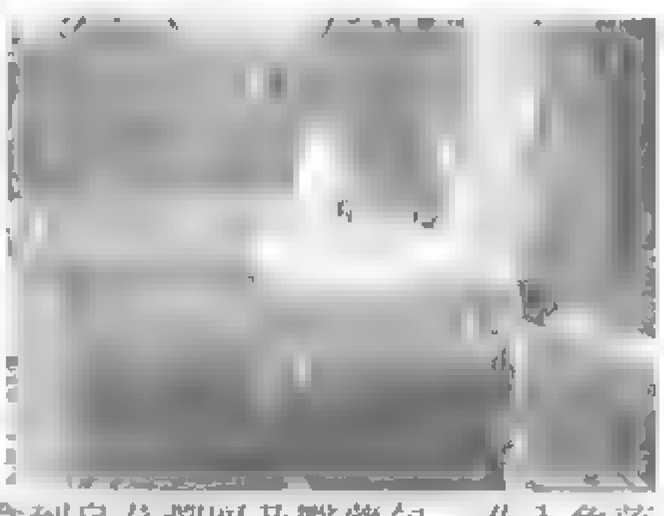
再來這個部份就需要一些技巧了，要注意啊！先走往第一個障礙直到大石頭開始滾動。跳上第一個障礙然後做連續跳躍到另外三個。當你跳到第三個障礙時在半空中往右邊轉讓自己能掉到一個小丘上，並在大石頭把你壓扁前進到通道裡去。要是失敗了那你就必須回到第一個障礙重新開始。

到通道中後將保險絲撿起來後往左邊去。注意點！當另一個大石頭開始滾動時趕快跑往左邊去。當另一個石頭滾動時爬上在左邊的小丘。從上面跳進洞中再次進到有兩個大石頭的房間。回去爬上小丘往兩個房子過去，回到有船的水邊。游過去爬到船裡後跳過箱子。爬上左邊的箱子找到在後面的通道。裡面有很多 Natla 的箱子而其中一個是可移動的。將它拉出來並推向左邊去。現在將箱子拉到後面和拉到右邊去，這樣我們才能走到有另一個開關的通道。將開關扳一下啓動巨大的機器。回到碼頭去，走進右邊箱子的通道。當鑽洞機停住了，將它往前推直到能進入下一個房間。爬到石塊上後再爬上去找到一個能開另外一個門的開關。將烏茲的彈匣撿起來後下去。往前走進下一個房間，得到另一個保險絲。回到碼頭並回到兩個房子的地方。進去左邊那一個沿著通道到岔路，然後先往左邊去並用開關將啓動輸送帶。回到岔路去然後找到第三個保險絲，再回到有玻璃結構的房間並從右邊進去。

秘密地點

撿回一些電磁槍彈匣後，用撿到的三個保險絲放到插座中，讓我們能進入新的房子。進入房子然後在爬上屋頂前將手槍撿回來，再從屋頂跳到通道去。裡面只有一個洞能跳進去並爬出來。另一個將引導你進入死亡陷阱。這個陷阱會讓你陷入危險中，所以不要站到上面去，不過你可以滑下斜坡，當掉下去時抓住邊緣。爬回去會發現門關起來了。走過去就可以到秘密地點，那裡有彈匣。然後用開關將門給打開，並回到第一個通道去。走到通道的底端小心的跳下去，並往碼頭過去。離開水面後進入一個有鑽洞機的通道。繞到 Natla 的箱子那邊並進入下一個通道，在那裡可找到你的電磁槍。不過有一個壞消息，有壞人用電磁槍來攻擊你。盡快的解決掉他但是小心不要掉進去了。假如他逃跑了要趕快追上他，等他死後就可以將心愛的武器撿回來啦！記得順便替自己補個血。跳到那個在較遠處牆上的開關，大概會跳不到平台那兒，不過至少能抓到平台的下面。滑下小丘並抓住底邊。再一次抓住裂縫然後將自己往右到平台那邊。現在要開始一連串有技巧的跳躍，你要從柱子跳到下一個柱子直到你能跳進在右邊牆上的通道。

秘密地點



往前走並快點將石塊推走，以避過向你滾過來的石頭。當石頭過去後可以將石頭再拉回來，然後爬上去到秘密地點二。可以拿到烏茲彈匣及醫藥包。進入角落的通道中，將醫藥包及烏茲彈匣撿起來，並奪回散彈槍（如果你認為需要的話）。回到前一個房間，然後跳進在大石頭後面的洞中，再然後跳到柱子上。往右轉並做一連串的跳躍通過三根柱子，然後往下，進入下面的通道。滑到斜坡的底部並跳到平台上去，爬上去進入有黃色炸藥的房間。找出一個看起來比較不一樣的那一個，往外拉一次、往右一次最後拉三次進入下一個房間。現在跳上去並推三次直到你能上去並跳到通道中。走到頂並爬上平台然後跳到右邊的平台上。等到通道出現另一個大圓石之後再跳進去。沿著通道過去可以找到開關。將電磁槍彈夾撿起並扳動開關。現在回到有黃色炸藥的房間。跳到在左邊新出現的洞並進入通道中。下一個房間會出現你的烏茲衝鋒槍，不過它現在還是被壞人用來攻擊你。用電磁槍幹掉他並將烏茲衝鋒槍

奪回來，將散在房間的烏茲彈匣給撿回來，然後開始檢視這些洞。



其中一個洞中有水。潛進去游過門進入秘密房間去，這裡有一些醫藥包及烏茲彈匣。回到「滑板公園」去然後上小丘後存擋。沿著通道走到下一個房間。有三個大石頭都各自擁有自己的斜坡，所以你要在中間等。當第一個大石過來時往左跳。當第二個開始時跳到右邊，輪到第三個時跳到中間去，等第四個大石頭將門給吐出來。進入通道中並往斜坡上去爬到下一個房間。先上去到較低的柱子然後跳到比較高的那一個，再跳到平台上。接著往左邊跳然後再往左方爬進，將石塊推兩次進入下一個房間，然後再推石塊兩次，掉到較下面的房間。拉動石塊後到石塊的另一邊並將它往開關的方向推去。扳動開關會開啟一個還沒見過的門，在開關的地方往左轉進入前面的門坑。往左並攀著然後移到石塊前進入左邊的通道。推樓梯底端的石塊一次然後左轉，並在你離開前要衝撞那個門。啟動門旁的開關然後上樓，經過黃金門跳進洞中，跑過門準備好你的武器。對方用的是散彈槍記得保持距離。建議不要站在原地，不然很容易就完蛋。把他解決掉之後，繼續爬到門上的平台進入金字塔中。從平台跳到另外的平台一直到頂端。到頂後跳到左邊的牆，滑下金字塔找出一個通道。進去用開關將門打開後離開滑到底部。回頭並進入黃金門中，將醫藥包跟鑰匙撿起。現在我們可以往金字塔去了，現在用鑰匙讓我們進入金字塔，而我們也完成了這一關。



Level 14	亞特蘭提斯 Atlantis
可得物品	43
隱藏地點數	3



一開始等到燈亮後進入房間內。有個怪獸會從左邊的圓球中鑽出來。趕快拿出武器解決它，然後右邊的圓球又會出現一個怪獸出來，還是解決掉它。沿著溝渠走過去又會碰上第三隻出現的妖怪，還是將它解決後將烏茲彈匣撿起。進入左邊的門中，上去後進入一個有蜘蛛網狀地板的房間。到房間的左角將醫藥包撿起來，再到左邊的橋將散彈槍彈夾給撿起來。這時會有一隻怪獸被放出來，記得要準備好攻擊他。到房間的右角落去將開關啟動，這時會開啟對面的門，再往對面去，那裡也有另一個開關。又會開啟同一個房間中的門，走往那個剛開啟的門，再往下走有一個開關，這個開關可將一樓中間的門打開。回到那個最後打開的門，注意隨時出現的怪物。進入中間的門待在通道中，將那個飛行的怪物消滅。然後從你目前所站的平台到下面的石塊上，爬上後就可以到秘密地點，這裡有烏茲彈匣及醫藥包。穿過通道並爬上平台跳到洞中。轉爭通道往一個網狀平台，然後轉身在它最低的地方將自己掛上裂縫。平移並攀掛上通道的入口，爬上去後進入通道。扳動在這裡的開關，撿起烏茲彈匣然後跳到網狀平台上。

在下面的圓球爆炸前，從平台的末端跳到下一個並抓住它。爬上去進入通道再跳到柱子，然後再跳到較黑的平台。往左在金字塔的上面，跳到下一個平台以避開滾動的大圓石。跳到右邊的下一個平台，但是會滑掉。在你的滑行結束後，現在爬到下一組平台往右上方角落去，這裡需要一連串優秀的跳躍技術。進入通道中到秘密房間，有醫藥包烏茲和電磁槍彈匣。離開並滑往紅色的門那邊，再跳向平台上抓住爬上去。再跳到第二個平台可以撿到醫藥包，然後跳到下一個平台，將你自己拉起來進到通道中。扳動開關再潛進水裡，扳動那個在水中的開關，將紅色的門打開，爬上左邊斜坡的小平台以離開水裡。然後爬上柱子跳回金字塔。用剛剛的路回到紅色的



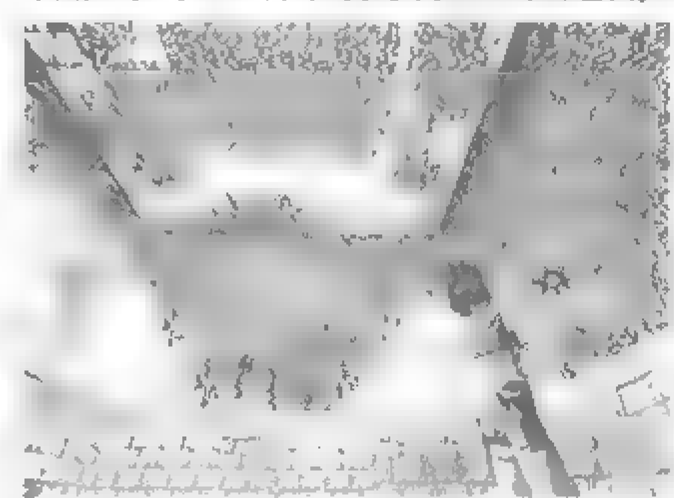
門那邊，然後趕快進到裡面去。跳到平台上往樓梯上走跳進門裡。爬上通道時避過障礙。潛入水中進入水中的房間，撿到一些彈匣然後扳動開關，游過門然後回到水面。再衝破 veg-o-matic 然後往右邊跳到下一個平台。

當怪獸攻擊你時先不要管地上的東西，趕快走進通道中將它解決掉。在它死後再去將烏茲彈匣撿起來。再回去潛入通到另一端的水中，游到兩個圓形物的中間浮上去，爬上平台然後用右邊角落的開關將門打開。現在往左去用角落的開關開啓另一扇門。在你靠近右邊角落的圓形物時，將出現的怪獸幹掉。然後用角落的開關將最後的水門打開。潛走去穿過有三個已經打開的門的長廊。再進入一個黑暗的通道然後走向左邊的斜坡。在紅色的通道右轉，將開關扳動使門打開並撿起烏茲彈匣。找出石塊將它拉出來，然後將它推往左邊的牆。回到紅色的門那邊，然後用開關開門進去。移動石塊正好可以將大石頭擋住，你就可以走進原本塞住的通道。當走上平台會碰上惡魔，將它給解決掉後，跳到右邊的平台上去。這個通道往一個有兩隻惡魔的房間，還是要在安全的距離內將它們解決掉。

現在滑下斜坡當快到底部時跳起。試著掉到一個紅色的平台上，將彈匣及醫藥包撿起來。然後順著通道進入下一個房間。往右走往平台叫醒另一個惡魔後跑回通道去將它射殺。再回去跳到左邊的平台並跳到下一個小平台上。進到右邊的通道中快速的解決一隻惡魔。現在可以回去並跳往房間的中間，再跳往岩石平台然後撿起烏茲彈匣並扳動開關。轉個身後再過去直到平台傾斜。跳到上面去拉出石塊開啓一個通道。穿過 veg-o-matic 並殺掉在另一邊的兩隻惡魔。跳上兩隻死惡魔的地方並往通道過去，爬上一些階梯將醫藥包及彈夾撿起來。到右邊的平台殺掉空中的怪獸。然後往左跳到左邊的平台，進入通道中。



跳到角落的平台到另一個通道中，再回到熔岩房前將開關扳一下。跳上第一個平台再跳到左邊的柱子上。再作一次跳躍跳到下一個柱子（在左邊）再跳進門裡。爬上去扳動通到底端的開關。回到平台上做一連串的跳躍穿過柱子到達通道。進入通道中到房間的角落啓動一個密門。跑向在左邊的小丘並用烏茲將三隻怪獸殺掉。進入右邊的凹坑，這裡是秘密地點，這裡有彈匣、醫藥包。回到主要的通道去往右轉進去紅色的通道。在門關上前爬到上面的通道，走到底再跳到右邊的平台上，將烏茲彈匣撿到後進入通道。殺掉突然出現的異形後得到更多的烏茲彈匣，然後繼續朝通往 veg-o-matic 的斜坡去。跑到斜坡那兒並在前面停下來，有一顆大石頭會滾下來，所以你要往左跳避開，等到安全後再開始活動。到頂端並將左邊的石塊推兩次進入右邊的通道中，這裡可以找到兩個開關。用右邊的開關快速的往回跳避開陷阱門，小心的穿過陷阱門下去後往前移動，另一顆大石頭又開始動了，往回跳上到洞去。再往前移動走上通道，爬上左邊的平台，往一個開關過去。扳動開關後回到剛剛有兩個開關的地方，進去那個新開的門。殺掉在通道中的怪物，再用角落的開關將門打開。在其他角落可撿到烏茲彈匣。



進入門後滑到下一個房間。殺掉兩個在底部的怪獸，但是不要攻擊下一個出現的生物。這是你！你做什麼事它也會跟著做。爬上往右的平台，並在跳到時往上再跳到平台上。然後用開關將陷阱門打開。轉身跳到沙台後爬上去並跳往沙柱，最後跳到沙台上。快速的往平台的中間走去，你的複製品會掉到陷阱去。假如你太慢門會關起來，這表示你要再來一次。回到有洞的岩石平台上，撿起一些子彈然後繼續走。將人頭馬和另一個怪獸幹掉。往右走到通道的底端，找到一個可以開門的開關扳動它。沿著跑並啓動下一個開關。你有時間上的限制，所以不要管哪些彈匣了，跳回入口並穿過橋。將這裡的烏茲彈匣撿起然後到那個異形機關，使用它離開這一關。



Level 15 大金字塔 The Great Pyramid

可得物品	30
隱藏地點數	3

YA！終於到最後一關了！一開始你就會遇上在「古墓奇兵」最難纏的敵人，一隻大型怪獸。大約數百發的烏茲或二三十發準確的散彈槍可以擺平它。其實還有很多方法可以擊垮這怪物，就由讀者們自行發現了。

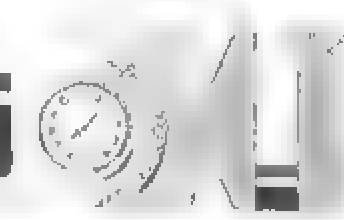
將六個從角落找到的烏茲彈匣撿起，然後滑入紅色的通道裡。將石塊往前推三次後爬上斜坡，並推石塊一次後爬到上面的通道。穿過 vegomatic 小心不要從假的地板那兒掉下去了。在交叉口往右轉，直到抵達一個大石塊將它向前推。回到路那兒，然後往右轉穿過門，跳進一個有石塊的房間。拉出石塊後爬上通道，往左並將石塊往前推後回去紅色的門。爬上石塊並啓用開關，轉身進入下一個房間，往右走跳到斜坡上的平台。再跳到下一個平台，再跳往那跨過斜坡的長平台上。在你後面會出現一座橋，所以跳回去並到橋上，可以找到醫藥包、散彈槍彈匣、電磁槍彈匣。將開關先扳下去再扳上來，回到橋那兒，回到平台並往左到通道的入口。





繼續往通道過去，並且當大石頭滾過來時趕快回頭。避開大圓石後回到通道，不過又會有第二顆下來。通道的底端是一個會崩裂的平台，所以你必須用跑的並在掉下去前離開。懸掛之後會碰上一些危險，解決後加點血存檔吧！射擊賽恩直到它爆炸爲止，當它爆炸時會帶動地震。穿過這個門殺了在房內的三隻怪獸，跳下在橋右邊的石塊。小心的跳進洞中後跳攀上裂縫。平移到右邊去，雖然這時被攻擊不過不要在意。往右跳下去會滑往岩漿去，不過在你掉進去前往回跳。進入下一個房間內，往小丘的右邊過去並觸發大圓石的滾動。它會滾動掉進裂縫中。現在往甩動的刀鋒去然後跳過去，當遇到針山時必須用走的過去。下一座橋是用易碎的石板組成的，所以必須用跳的過去。在左邊的牆有裂縫可以跳過去。攀上裂縫往右移到能跳到平台上後到達秘密地點，這裡有醫藥包及烏茲彈匣。跳離這個平台往斜的柱子過去，跳進在右邊通道。然後當地板在後面一個個掉落時跑過去。算好時間跳到那個突出的地方，往右滑下斜坡並閃避大石頭的追趕。當石頭停住後，跳上石頭撿一個醫藥包，再往後跳並往右轉滑下第二個斜坡。算好你的時間跳過刀鋒，到平台上然後跳進通道並穿過熔岩進入通道。

將醫藥包撿起來繼續通過，啓動開關進入門內。撿起通道中的烏茲彈匣後回到熔岩洞。會有一個大石頭從你頭上滾過來，跳上洞中等待到二顆石頭過來。爬上去後進入下一個有一組火焰平台的房間，靠近牆壁跳躍。你會因靠近火焰而損血，假如你著火了還是趕快跳進水中滅火，然後再游回重來一次。



現在應該在一個有池子及刀的房間。跳到刀前面的地板，可以藉此跳進洞穴的入口，並且發現秘密地點，有烏茲彈匣及醫藥包。準備好離開往入口的邊緣，往回走一步進入下面的小水池。撿起烏茲彈匣游過通道進入下一個房間。撿起更多的彈匣後，繼續前進到一個大房間。Natla 回來用火球攻擊你。用烏茲反擊她，記得偶爾要替自己補個血，將她打下後繼續攻擊直到她完蛋。進入通道中撿起一些烏茲彈匣。（其實 Natla 是「古墓奇兵」中最後一個敵人，所以撿這些子彈只是讓成績比較好看而已）

往角落的角落過去，跳進通往一些柱子的通道中。再跳進最近的那一個柱子，再跳到左邊的柱子。再跳到門下面的柱子後，爬上頂端轉身跳進洞中後，掉到一根柱子上然後轉身跳下兩個柱子。跳到門下面的柱子抓住它爬進通道。跑進去小心的從洞中下去到另一根柱子。往右轉並跳到下面的平台上，然後爬進通道往前跑。滑進斜坡中完成這一關及整個遊戲。



本篇完

ARTHUR C. CLARKE'S
RAMA

第三類紀實

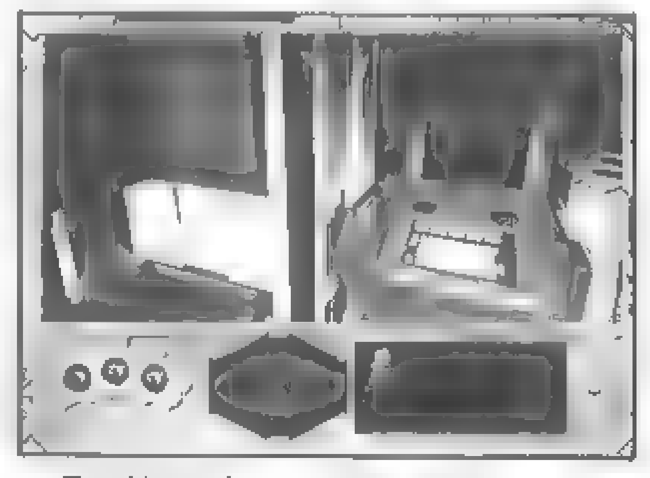
●王鈺文

前言

RAMA 這個遊戲的最大特徵之一，就是它具有隨機變換的性質，舉凡物品的位置、動畫出現的順序、陸地的目的地，以及謎題都有隨時變動的可能。如果玩家需要拿取某樣物品才能過關，那就只好耐心地在各處尋找。因此，要對付這個充滿變數的新設計，除了地毯式的搜索別無他法。除此之外，在豐富龐大的物品清單中存在著不少垃圾，它們唯一的功用就是擾亂玩家的視聽，使遊戲的複雜度增加。

序幕

當醫學士宮妮可為我介紹完畢後，我往前、左、前、前走去，找到了一台電腦螢幕。當我一按下鍵盤，螢幕上就出現信件（ Mail ）與離開（ Exit ）二個選項。選擇信件（ Mail ）選項進入影像信箱後，我發現裡面的信還眞不少，一共有九封，都是其它小組成員的自我介紹。

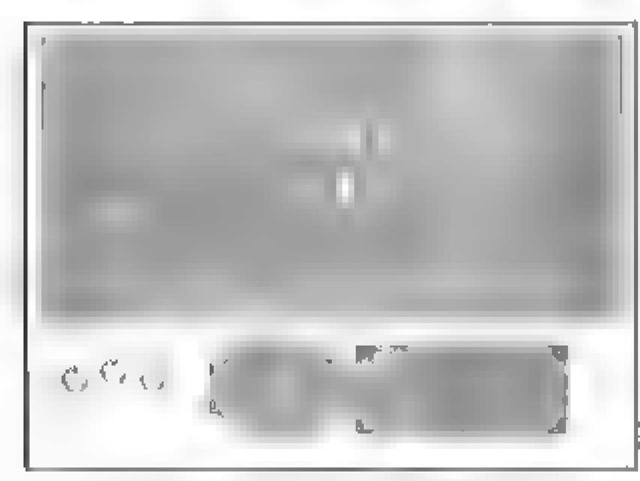


這兒有一台電腦呢！

特別注意到其中的二封信件，一封是工程專家威克弗的，裡面展示了他創作的莎士比亞戲劇人物福斯塔夫（ Falstaff ）。另一封則是解讀密碼專家歐突兒的，裡面提到了他最喜愛的二個質數順序：(1) 41 、 43 、 47 、 53 、…、 1601 (2)「（ X

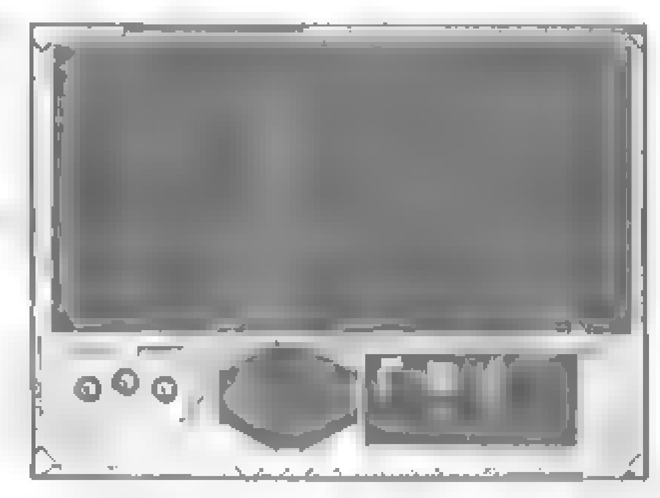
的平方）－X+41，當X大於等於1、X小於等於40 」。

接著，按下回轉（ return ）鍵離開信箱功能後，我往左走，眼前突然飛過一隻外星鳥類生物。接著，再往前、前、前、前、左、前走，抓住眼前的梯子向下爬並繼續往右、前即可找到一個核子裝置。在核子裝置的面板最右側，也就是尚未啟動（ INACTIVE ）指示燈的右下角，我找到了一把標號6的鑰匙。



危險的核子裝置！

接著，繼續往後、左、前、左找到之前下來的那道梯子後，向上爬回到上一層。在前、右、前、右方有一個鐵櫃。拿出身上的第2號鑰匙（從遊戲一開始就在身上的）可以打開櫃子的第二格。這一格櫃子裡有一個妮可說十分有用的電腦護腕（可以看地圖及影像信件），以及一把多功能工具，只要按下中央的紅色按鈕，即可切換到剪刀、小刀、湯匙、或手電筒的功能。

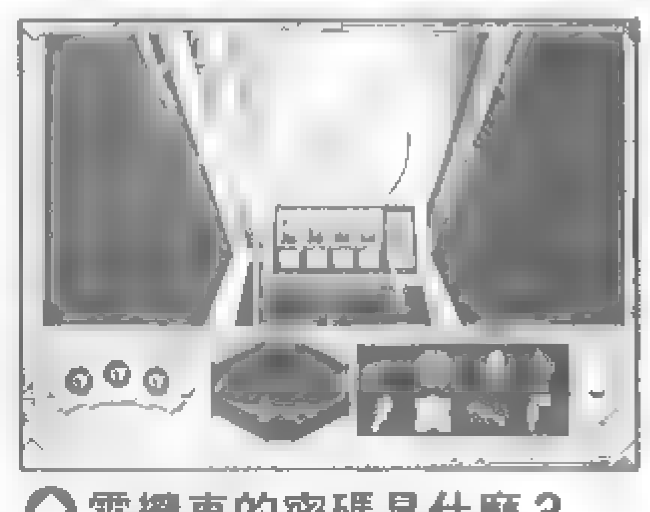


現在我的位置在最上層！

第九格的櫃子沒有上鎖，我打開後發現裡面是工程專家威克弗特別爲我設計的忠實伙伴－巴克小精靈（ puck ），以後的路途上會爲我服務，盡力解說各種事物。正在這時，我收到一封由新聞工作人員莎芭娓妮所發出的信件，說她希望我能夠幫忙送一個打火機過去給她。不理會她奇怪的要求，我繼續使用6號鑰匙打開第六格櫃子。

在第六格的櫃子裡有二個長方形拼圖、一把沒有編號的鑰匙、以及三個正方形雕刻板和一個立方體的資料盒。首先我將資料盒與電腦護腕組合起來之後，即可讀取新聞工作人員莎芭娓妮寫給指揮官布朗的一封信件，裡面提到了已殉職組員菲勒瑞的死以及指揮者布朗剛升遷爲任務指揮官，他們計劃要作一番更動來因應這些事件。例如指揮官布朗有些冷酷的人格特性得做一番修正等等。

後來，我用那把沒有編號的鑰匙打開第七格櫃子後，取出裡面的八角形金色貓頭鷹透鏡，以及另一個資料盒。同樣將資料盒組裝到電腦護腕上，發現裡面是一封保安士官長海爾曼寄給屬下的信件，可惜這封信件在正確解碼之前是無法辨識的。（註：如果您在這兒花了太多的時間，那麼好心的醫學士官妮可就會出現，並且提醒您快些動身往底下的樓層。）



電纜車的密碼是什麼？

從鐵櫃這兒開始，往左、前、前、右、前、左走去，我找到了電纜車。進入電纜車之後，在面板上輸入 4143 ，然後壓下紅色按鈕即可啓動電纜車往下一層的營地駛去。好好享受乘坐電纜車的感覺吧…。

探險中央大陸

從電纜車內往右、前找到一張桌子，桌面上有一張醫學士官妮可寫的便條紙，以及另一個資料盒。接著，我繼續往左、左、前、右走去，打開桌子上的米色塑膠手提箱，取出裡面所有的正方形雕刻板（二片）以及長方形拼圖（一片）。

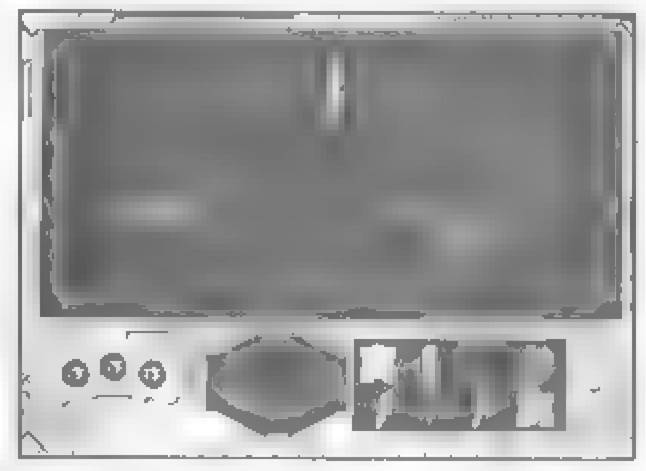
（註：其它的太空人，將會不定期的將東西放在這個箱子以及右側的白色冰箱裡，所以您必須再度回來這兒，看看有沒有東西被遺漏了，尤其是當您找不到某樣物品的時候。）

我往後、左、左、前走去，職業太空人艾瑞娜．特俊伊剛巧從對面的門走了進來，一注意到我就囉嗦了一堆。耐心地聽她說完話之後，我就往前、前一直走出了門外。眼前就是 RAMA 的中央大陸了！我興奮地再往前一走，就到達了雷達地圖機，眼前立刻出現一張藍色的雷達地圖，顯示著指揮官布朗給所有組員的緊急訊息：「最近在 RAMA 上調查出來的某些地點，已經合併在這張地圖裡，請特別注意最近剛發現的某些人造生化機器。請調查 ASAP ！」

（註：您只要在雷達地圖上先選擇某塊區域，地圖上就會顯示出那兒現在的人或物，您只要選定目標後即可被傳送過去。爲了方便指示雷達地圖上目標區域的位置，筆者將使用時鐘的X點鐘方向來描述。）

我仔細觀察這張雷達地圖之後，發現在某些區域裡會隨機出現正在到處移動的生化機器（目前有二種，一種形似蜈蚣，在地圖上是四個串接起來的綠色小正方塊，另一種則形似螃蟹，以六個小正方

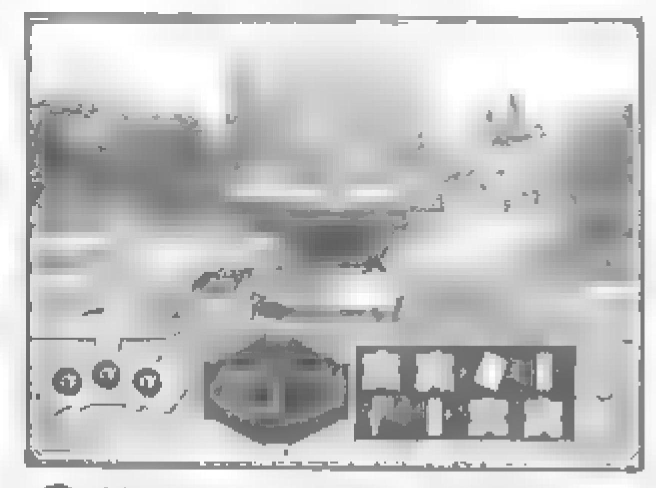
形組合成倒三角形）。我好奇地觀賞每一種生化機器，研究它們的行走與動作，不過得特別小心，千萬不要待在那隻三角形大螃蟹的正前方，否則可是會被牠當成垃圾而處理掉的（註：遊戲並沒有設計「死亡」，一切的失誤都可以按下 Retry 鍵重新來過）。


先進的雷達地圖！

每當我一遇到那隻蜈蚣形生化機器，就會看到他把一片正方形雕刻板丟在地上，先撿起來備用再說！之後我開始尋找代號 012 的醫學士官妮可（約在九點鐘方向）。見到妮可，她就很高興的跟我打招呼，並且述說她每次在太空船裡發現新的東西或景象，就不禁會想到底是什麼樣的生物創造了這艘太空船，實在是太厲害傑出了。後來因爲指揮官布朗正在找她，所以就先跟我說再見了。

生化機器製造工廠

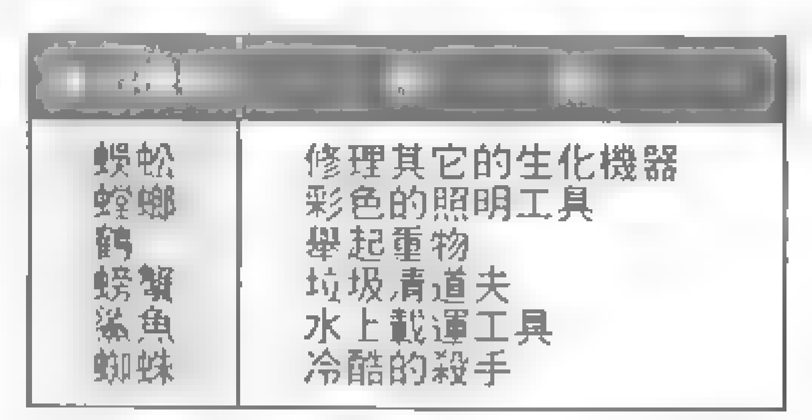
轉身向後回到雷達地圖機，並且往三點鐘方向找到生化機器的製造工廠，往前、左走去，可以在地上找到一片長方形拼圖（註：長方形拼圖或正方形雕刻版的位置是隨機的，筆者所寫的位置只供參考，請自行在地板、角落尋找！若是您無意間少拿了某一片拼圖，請到之前所說的手提箱裡尋找！）。再往前向那個正方形、以外星塑材所製作的箱子走去，可以看見箱子裡面放著一塊正方形雕刻板。此外，下方基座的左側地上可找到另一個長方形拼圖。（註：當這個塑膠箱子被熔化後，您將必須再度回來這裡取出雕刻板。）


外星塑材所製作的箱子！

接著，往右、右、前、前找到綠色的垃圾處理機，新聞人員威爾遜正站在那兒，他向我介紹這個機器的功用，並且警告我別站在蟹形生化機器的前方，最後他給了我一個資料盒，裡面正是蟹形生化機器。繼續往左，在地上找到了一塊正方形雕刻板。接著再往左、前、右、前、右、前、右，可以看到一個已經破裂的紅色球殼，撿起從球殼上脫落的紅色結晶後，再往左、前走去，就在地上找到一片正方形的金色貓頭鷹透鏡。接下來，往右、前走去，我進入了生化機器製造工廠。

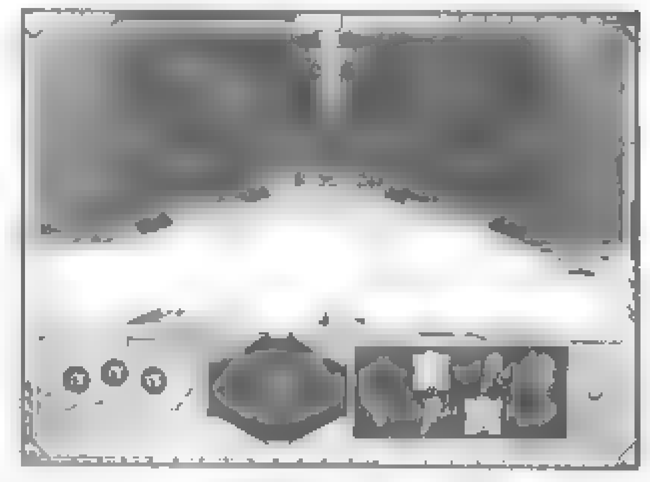
這座工廠內有好幾種我尚未見過的生化機器！爲了更進一步了解這些生化機器，我請出忠心的伙伴一巴克小精靈，來爲我解說每一種生化機器的不同功能（註：請將巴克小精靈拿起，並且在您想了解的生化機器上按一下滑鼠左鍵）。

原來，在這裡展示的六種生化機器分別作爲以下用途：

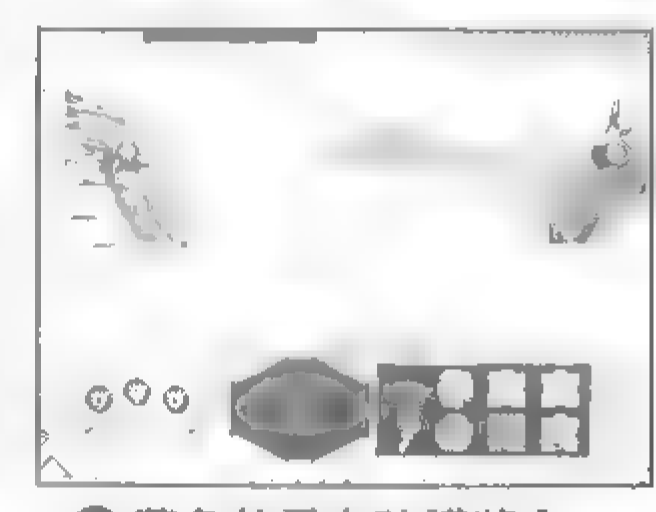


蜈蚣	修理其它的生化機器
螳螂	彩色的照明工具
鶴	舉起重物
螃蟹	垃圾清道夫
鯊魚	水上載運工具
蜘蛛	冷酷的殺手

走出生化機器製造工廠後，我繼續往左、前、前、右、前到達一個傾斜的灰色建築物體下方，檢查自己左右兩邊的地上找到一塊正方形雕刻板。接著，走回雷達地圖機那兒，並前往十點鐘方向找到編號 006 的新聞工作人員莎芭婕妮，她交給我一張密碼專家歐突兒要的電腦解碼卡（ decryption card ），並希望我拿去給他。眞是的，第一次說要我拿打火機，第二次又要幫她轉交電腦解碼卡，好像把我當成跑腿的！不過剛好我正缺一張解碼卡，才不拿去給歐突兒。我把卡片組合到電腦護腕上之後，從此任何經過編碼的信件一比如先前那一封保安士官長海爾曼寄給屬下、標題爲：「三位一體（ Trinity ）」的信件都再也無所遁形。


生化機器製造工廠！

向左、前再度回到雷達地圖機，編號 009 工程專家威克弗正在十點鐘方向，他找到一片圓形的金色貓頭鷹透鏡，並將透鏡交給我之後就離開了。於是我又回到雷達地圖機，並且進入一點鐘方向的倫敦城堡。這時編號 004 的科學家塔卡吉遜正站在城堡的防護牆前，我向前聽他到底要跟我說什


藍色的重力防護牆！

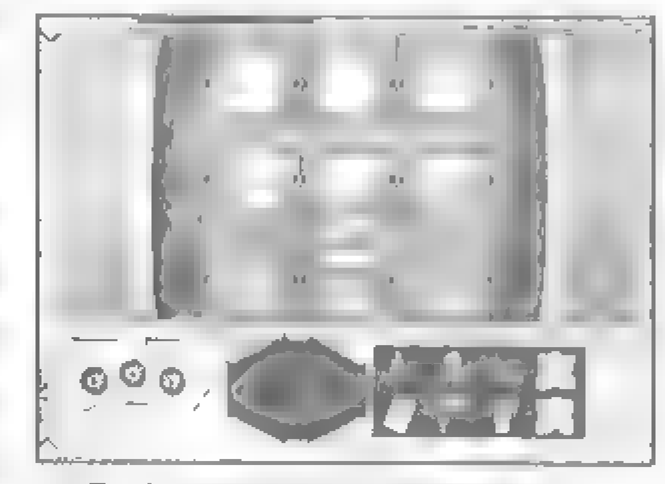
麼。雖然他的日本音頗重，不過我還是地聽到一眼前這一道藍色的重力防護牆有某個脈動的「模式（pattern）」。於是，我開始仔細地注意傾聽每一次防護牆振動所發出的聲音，終於發現「在每九次振動之後，會有一段時間防護牆是毫無作用的」。

也就是說，只要我能夠算地準確，就能把握時機進入倫敦城堡，而不會被防護牆烤成黑黑的焦碳。穿過防護牆之後，往左走撿起地上的二片長方形拼圖以及一塊正方形雕刻板（外圈第一格為空心圓圈，內圈第一格為白色，外圈第七格為紫色）。接著，我將控制防護牆的開關拉下，並且注意到綠色控制箱的上方有個標誌：「一個倒立的三角形在圓圈內」。

倫敦城堡

接著往右、右、前走去，到達倫敦城堡的入口處。眼前有一個半圓形的建築，其右側的柱子上有紅色的標誌。拉開這個柱子上的門之後，呈現出一個九個格子、由八塊正方形雕刻板所構成的拼圖謎題，其中有一個位置是空著的。現在，我得找出一塊類似的方形雕刻板，符合下列特徵：「五角形，分為上下兩塊，上面為黃色下面為綠色，左上方有二個白色圓點，左下方有二個黑色圓點。」只要將正確的雕刻板放置上去，就立刻會聽到入口打開的聲音。（註：每當您嘗試將錯誤的雕刻板放上去一次，那麼就會換成另一個有二個空格的拼圖。）

當入口順利地打開之後：(1)向前、前走去，撿起右側地上的一個長方形拼圖與一塊正方形雕刻板。(2)接著向左轉身拿起門邊的另一個長方形拼圖。(3)再往左、前、前走去，面對著半圓形的拱門，撿起右側柱子旁的二片長方形拼圖。(4)往左、前、右走去，撿起左側地上的長方形拼圖及正方形雕刻板。(5)開始操作正前方的機器。



如何完成這個拼圖？

中央面版上方的紫色三角形是啟動開關。（註：只要一按下這個三角形開關，就可以在左側看到 RAMA 太空船的內部構造，在右側看到太空船與其它星球體系的模型。）控制面板右側的紫色按鈕可以使星球模型開始轉動。而面板中央下方的黃色按鈕則可使 RAMA 太空船模型開始轉動。切換面板左側的五個綠色按鈕，可以看到以下五種影像：(1)太空船右側發出光亮，打出彩色的圓圈(2)太空船的中央為藍色雲狀(3)太空船左側出現一紅色球體，發出紅光指向太空船各處(4)閃動的地理分佈圖(5)以紅線標示出 RAMA 太空船的外殼形狀。

接著，我向後、左、左走去，前方的左右兩側分別有一塊長方形拼圖板。向前靠近左前方的那塊板子後，我拿出先前撿到的長方形拼圖，試著拼出一個尖頭蛋形的圖樣－位於太空船圓筒海中的紐約島（New York island）。當整個圖案一完成，拼圖立刻搖身一變成了一張地圖，上面標示了三個藍色據點。

中央大陸地圖

繼續，我先向後轉，接著向前靠近右側的長方形拼圖板（註：此時您的手中應該還有六張長方形拼圖），這個拼圖的樣式較為複雜，由左至右的圖樣特徵如下所述：

(1)在中央偏右的紫色海中有座黃色的島嶼。

(2)在下方偏左有塊黃色突起像義大利半島的形狀。

(3)最下方的邊緣有塊黃色的小長方形區域。

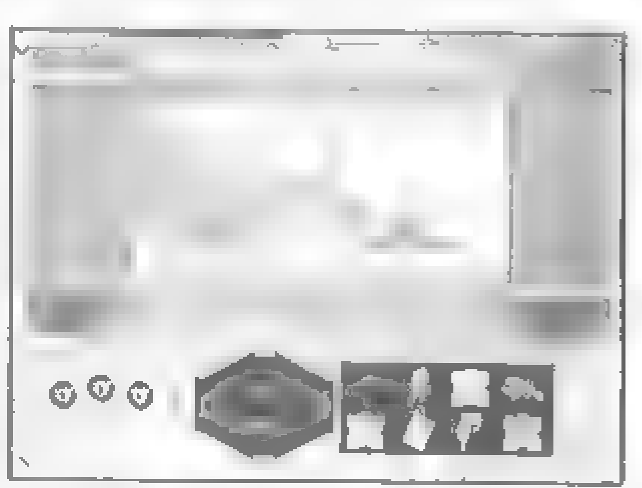
(4)有塊不規則的黃色區域一直延伸到下方邊緣。

(5)下方的紫色海中有座黃色圓形島嶼。

(6)下方的紫色海裡有座黃色大島、三座小島。

原來這一張拼圖正是中央大陸的地圖，上面的紅色圓點標示著生化機器的所在區域。當我一壓下那有些模糊的白色圓形鈕，螢幕上就會顯示出該地點的近照景象，由左至右分別為：碼頭、生化機器製造工廠、倫敦城堡、大輪子區域、班考克城。

接下來，我往左、前走到那座半圓形的拱門前，將右側柱子的門拉開，現在，我需要二塊正方形雕刻板才能打開這門。中央最下方的雕刻板形狀為：「整片黃色、由外往內－圓圈、正方形、圓圈、一直線。」右側最上方的雕刻板形狀為：「等分為十六等份的黃色圓形」將這二塊雕刻板放上去之後，入口就應聲而開了。

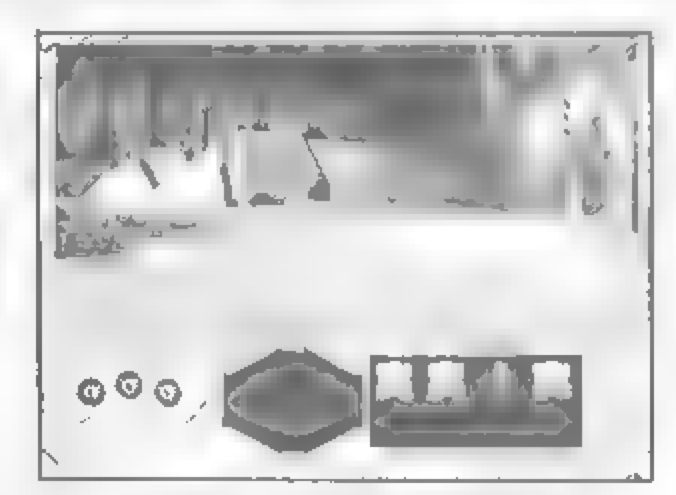


由布朗所駐守的碼頭！

接著往前、前、右、前、左、前走去，出現了

一隻螳螂生化機器，它居然是使用紅外線來控制電梯的上升與下降呢！繼續往前、前走，從地上撿起一個生化盒子，將其旋轉檢查背面，可以看到一個圓圈內有個突出的倒三角形，我猜想這個盒子應該可以打開，不過現在還沒有辦法打開它。

往後、左走去面對電梯，現在效法螳螂生化機器，想辦法製造出紅外線控制電梯。首先拿出多功能工具，按下把手中央的紅色按鈕，切換為手電筒模式，再將之前拿到的紅色結晶組合到手電筒的前方，即可將普通的白光轉變成紅外線。接著使用紅外線照一下正方形感應面板，電梯果然就上升了。接下來我往後、前進入電梯，再使用紅外線照一下電梯內的正方形感應面板，到達下一層的污水廠。

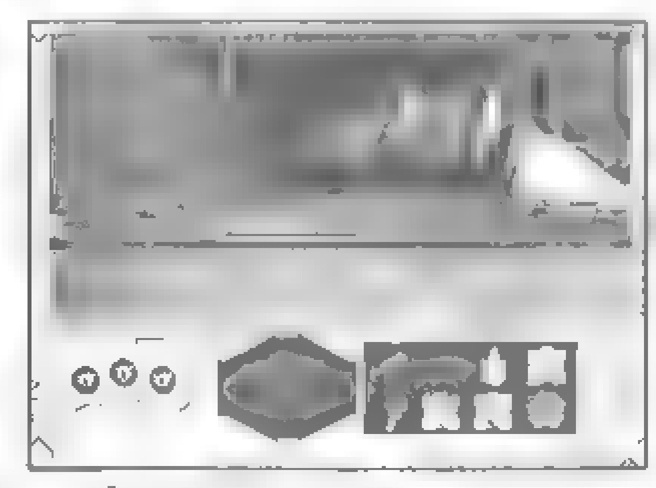

使用紅外線控制電梯！

污水廠

在這一層有許多正方形雕刻板，它們的位置如下：(1)往左、下方走出電梯，撿起地上的二塊正方形雕刻板。(2)再往右、前、左、前、右找到另外一塊正方形雕刻板。(3)繼續往右、前、左、前，可以找到另外二塊正方形雕刻板。(4)此時轉身向右，撿起最後一塊正方形雕刻板。

回到電梯內使電梯上升。當到達上一層後，我走出電梯並正對著螳螂機器走出來的那扇門。然後往右、前、前、右、前、前、右、前走去，可以看見地上有三個供垃圾輸送車行走的軌道。

從這兒開始，往左找到半圓形的拱門，拉開右側柱子上的門，眼前出現的當然又是拼圖。要分辨出哪一塊正方形雕刻板才是正確的選擇並不難，只要注意觀察面前雕刻板的圖形，不難發現它們是「由左至右、由上至下」按照某種順序一一排列的。但是，我們如何才能夠判斷它們的大小順序呢？以右側最上方的雕刻板為例，其下方有五個長方形格子。首先我們定義：長方形格子裡若是「空白」代表 0、「半填滿」代表 1、「全部填滿」代表 2，也就是說，因為這個雕刻版的五個長方格為「空白、空白、半填滿、全填滿、空白」，所以代表「 00120 」。


垃圾車輸送軌道！

還記得三進位數要怎麼化為十進位數嗎？對了，「 00120 」化為十進位數就是 15 ，而由左至右再由上至下的順序為「 13 、 14 、 15 、 16 、 17 、 18 、 19 」，所以最後的二個雕刻板應該是「 20 、 21 」，也就是「 00202 」－「空白、空白、全填滿、空白、全填滿」、「 00210 」－「空白、空白、全填滿、半填滿、空白」。不過，因為現在這二塊雕刻板沾著骯髒的白色泡沫，所以暫時無法使用！

之後我往左、前、右、右，撿起右側地上的正方形雕刻板，再往右、前、右、前、前、前、前、前、前走出倫敦城堡。接著往右、前找到那個控制防護牆的開關，將那只生化盒子放在那個倒三角形的標誌上，果然就順利地將盒子打開了。裡面放著正方形雕刻板。取出這塊雕刻板後，繼續向左、前、前、前到達雷達地圖機那兒。

回到五點鐘方向的營地後，我往前一直走打開白色冰箱的門，右下方有一個裝著粉末的深灰色盒子。拿出這盒子，轉身走出營地回到雷達地圖機那兒。接著進入十點鐘方向的大輪子區域。向前走，撿起右側地上的正方形雕刻板。然後往左、左轉身，眼前有好幾個圓錐狀的植物，其中一株植物已經長出了一粒細長形的綠色金屬種子。拔下這顆金屬種子後，我繼續向左、左、前找到一把重型槍械。

撿起重型槍械下方的正方形雕刻板，向右、前走去，可以找到一個需要修理的生化機器。這機器的左側地上擺著一根彎曲的桿子，我撿起桿子後向左轉，又發現了一塊正方形的雕刻板。再繼續往前、前即可找到蒸餾機。蒸餾機的中央有塊面板，面板右側有個梅花孔。將剛才拿到的綠色金屬種子插入梅花孔中，再將從冰箱裡拿到裝有粉末的盒子放在正中央的凹槽裡。然後轉動左側的白色輪子，綠色的液體就開始流動了！

接著向後退靠近蒸餾主機右側的裝置，壓下中央的紅色三角形按鈕，綠色液體被釋放出一格的容量，而將淺盤上的黑色污物完全清理乾淨了。我看看那左側的垂直管子，裡面還剩下四格的綠色液體，表示只能再清理四樣東西。於是我找出以下二塊雕刻板：(1)空白、空白、全填滿、空白、全填滿(2)空白、空白、全填滿、半填滿、空白，分別放入淺盤中，並壓下紅色按鈕將其清洗乾淨。

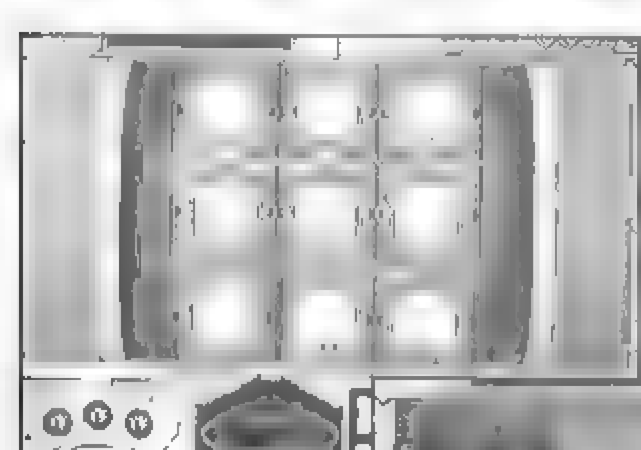
清理完畢後，我往後、左、前、前、前走到雷達地圖機那兒，在五點鐘的方向找到了編號009的

工程專家威克弗，等他把新找到的圓形的金色貓頭鷹透鏡交給我之後，就再回到雷達地圖機。接著，我前往十點鐘方向的大輪子區域，並且找到中央的重型槍械。先打開槍管上的面板，然後再將手裡的三塊金色貓頭鷹透鏡插入，如此即可使槍隻往對面發射出火熱的光束！

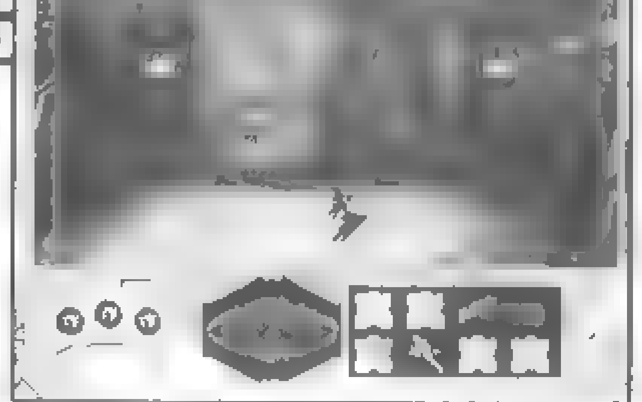
此時，我回到雷達地圖機並前往三點鐘方向的生化製造工廠區域，往前、左、前找到那外星塑材所製作的箱子，顯然已經被剛才的光束熔化了，我拿起箱子裡的正方形的雕刻板後，就回到雷達地圖機，準備前往倫敦打開那第三道半圓形栱門！

倫敦拱門

進入一點鐘方向的倫敦，往前、前、右、前走到大門前，再往前、前、前、前、前、前、左、前、右、前、左找到那一扇半圓形的栱門！接著，拉開右側柱子上的門，將最後的二個正方形雕刻板：「 00202 」─「空白、空白、全填滿、空白、全填滿」及「 00210 」─「空白、空白、全填滿、半填滿、空白」放上去，即可順利地將門打開。



終於將三進位的拼圖完成了！



牆上有一個正方形監視器！

當這一道栱門被開啓之後，往前、前找到生化機器的展示間，再往左、前、左、前、前、右、前、右即可找到一台灰色的設備，按下正前方機器上的按鈕，可以向前發出一道綠色的雷射光，控制對面的鶴形生化機器，使它將身旁的蜘蛛生化機器守衛騰空抓起，唯有如此，才不會被蜘蛛生化機器傷害！接著往右、前、左、前、前、左（沿著階梯走到對面的鶴形機器前方，再左轉）走去，即可在地上找到一個鑲著金邊、不規則的六邊形雕刻盤（註：此雕刻盤爲紐約島的大門鑰匙）。

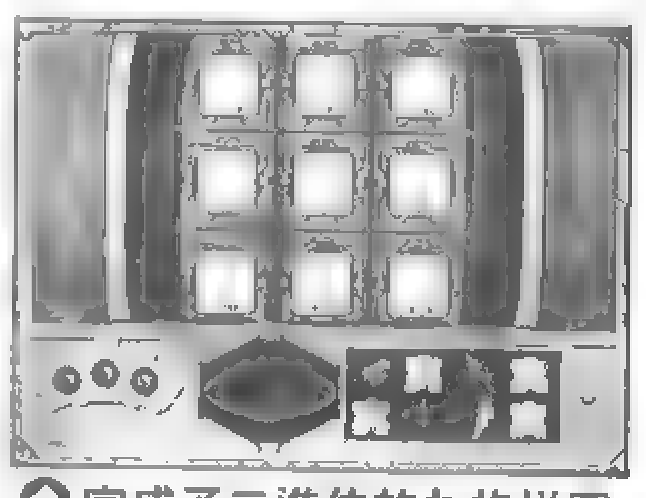
接著，往正前方一蜘蛛形生化機器人後方的牆靠近，可以看見一個正方形監視器。將顯示器正下方的拉桿向下一拉，即可啓動監視器，看見另一處的景象。（註：這裡顯示的景象是大輪子控制室，等一會兒您就會到那兒去探險了。）

接下來，我走出倫敦回到雷達地圖機那兒。在途中醫學士官妮可再次出現，好像發生了十分緊急的事，最後她交給我一個資料盒後就離開了。趕緊將資料盒組合到護腕上，查看這最新的影像消息。原來，蟹形生化機器再度殺害了我們的組員之一──來自美國的新聞工作人員威爾遜！（想必我就是來替補那第一位受害者）這樁不幸的悲劇，對各個組員所造成的衝擊都不太相同，有人認爲蟹形生化機器只是單純地爲了自衛，並非蓄意傷人；也有人認爲應該立刻撤出這艘太空船，並且將它徹底毀滅。

班考克

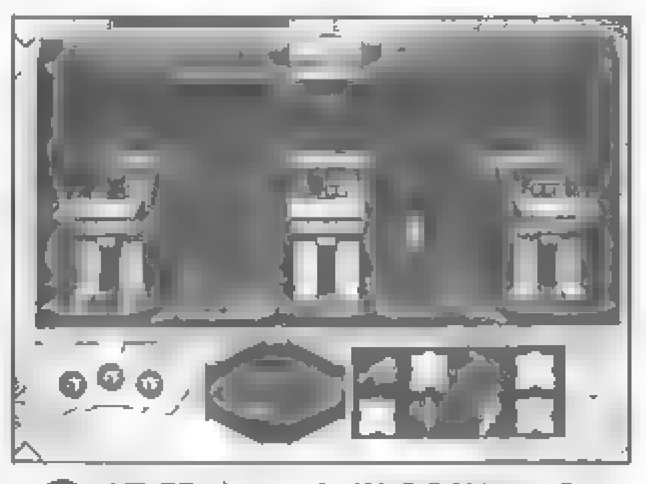
接著緊跟著地震而來的，是一個十分令人震驚的消息，那就是「RAMA 太空船正在改變它的方向一向我們所居住的地球直衝而去」！到達雷達地圖機後，立刻前去九點鐘方向的班考克，接著往左、前、右、右、前打開右側的門，試著解開拼圖謎題！這次是以數學上的二進位演算法爲基礎，解謎的方法與之前的三進位謎題相同。請先將方形雕刻板下方的二進位數，換算成十進位，再判斷這個九格拼圖所缺少的是那一個十進位數字（例如：8），接著再將該十進位數字換算成二進位數字（例如 8 的二進位數是 1000），最後找到對應該二進位數字的方形雕刻板（例：「完全填滿、空白、空白、空白」）放上去，即可將門順利地打開。

接著前方有三台機器，先操作最左方的那一台。螢幕上顯示著一組數字，而我只要依序在螢幕右方的鍵盤上，輸入螢幕上所顯示的數字，即可將機器下方的蓋子打開。（註：若您的答案是正確的，螢幕上會顯示一片灰白色，若不幸您答錯了，則會顯示出一片火紅色，並且給您重新嘗試的機會！）最左方的機器內，擺放的是一個類似電唱機的東西，壓下那個紅色的鈕後，就聽到一扇門打開的聲音！



完成了二進位的九格拼圖

接著走到最右方的機器前方，開始算算術題，答對之後，蓋子下方出現了一顆紅色的大寶石。（註：中間的機器是要您算算螢幕上有幾個標記，然後使用鍵盤輸入正確的答案，但是當蓋子打開之後

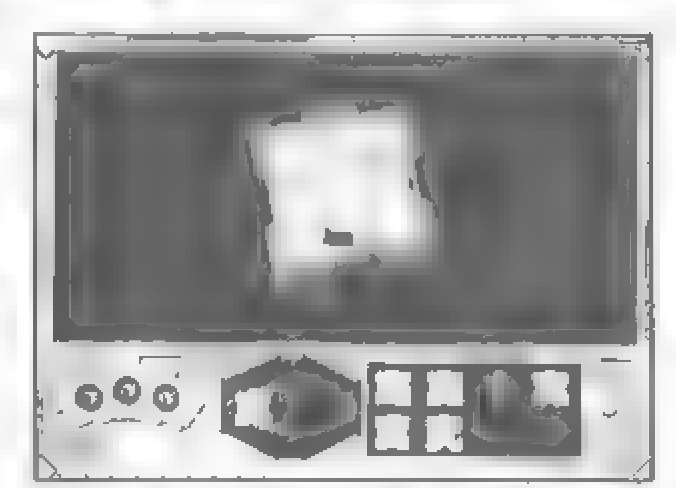

這兒有三台教學機器！

，裡面的東西已經徹底的損壞。）拿起這顆紅色的大寶石後，我就往左、前、前、前走去，開始欣賞一下班考克的人類博物館！（註：請別忘記一路上還是得繼續搜集各種散落各處的雕刻板喔！）

人類博物館

在二尊人類穿著泳裝的雕像前方，底座上都各有一個按鈕，我分別壓下按鈕後，男雕像就哼出「啊、喔、一、耶、一」，女雕像則哼出「 Do 、 Re 、 Me 、 Fa 、 So 」的音調！其它還有吉他、椅子、地球儀、太空梭、安全帽、檯燈、工具、…等等展示物品！瀏覽完這座小型人類博物館後，我走向房間盡頭的電梯內。首先，將中央有紅色標記的面板打開，裡面是個符號型拼圖，我需要以下這二種圖案的方形雕刻板來解開這個謎題：

(1)第五格：
黑色在 4:30 的位置，在外圍的圓圈
白色在 5:30 的位置，在中央的圓圈
圓形在 5:30 的位置，在內部的圓圈
(2)第九格：
黑色在 6:30 的位置，在外圍的圓圈
白色在 9:30 的位置，在中央的圓圈
圓形在 12:30 的位置，在中央的圓圈


這一塊就是第九格的雕刻板！

註：此道機關共有二塊拼圖板；當第一塊拼圖板出現時，請故意失敗（隨便擺放二張方形雕刻板），接著在接著出現的第二塊拼圖板上進行擺放動作，即可將門右側的小面板打開。

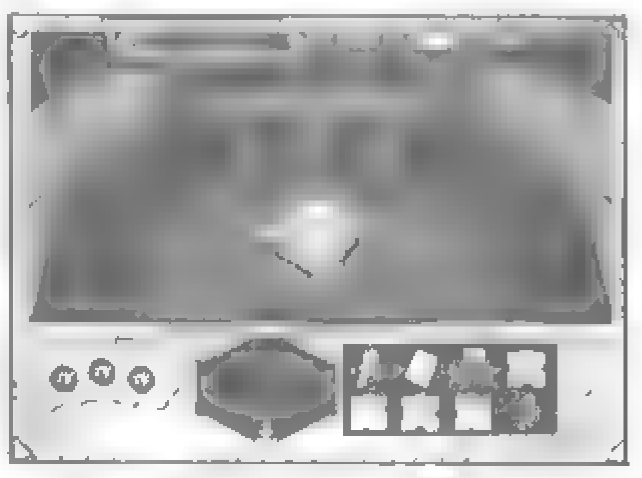
成功地將右側的小面板掀開後，裡面是一個紫色按鈕。壓下按鈕，順利地乘著電梯向上面去（按一次即可）。到達一間教學教室，此時，工程師威克弗告訴我，這房間裡面的機器可教導人們如何算術與認識外星文字／符號。聽他講完話之後，走向最左邊的那一台機器。

教學教室

螢幕右邊的鍵盤上有二行（共十五個）外星數字，其意義如下：(1)第一行由左至右所代表的分別是地球上的 0 、 1 、 2 、 3 、 4 、 5 、 6 、 7 。(2)第二行由左至右所代表的則分別是 8 、 9 、 A（代表 10 ）、 B（代表 11 ）、 C（代表 12 ）、 D（代表 13 ）、 E（代表 14 ）、 F（代表 15 ）。

現在我只要依序在螢幕右方的鍵盤上，輸入與螢幕上所顯示的外星數字，即可將機器下方的蓋子打開。（註：同樣地，如果您的答案是正確的，螢幕上會顯示一片灰白色，若不幸答錯了，則會顯示出一片火紅色，並且給您重新嘗試的機會！）在機器的內部，擺放的也是一個類似電唱機的東西，壓下那個紅色的鈕後，可聽到一扇門（在現在所在位置的遠處底端）打開的聲音！

我走近中央的機器解這個謎題。舉例而言，如果螢幕上出現 72 個標記（註：螢幕上一行最多有 11 個標記），因為「72=4×16+8 」所以我就必須輸入（ 4 ， 8 ）。如果螢幕上出現 111 個標記因為「 111=6×16+15 」，所以我就必須輸入（ 6 ， 15 ），也就是第一行的第七個鍵(6)與第二行最右側的鍵（ 15 ）。當機器下方的蓋子打開之後，拿出放置在裡面的正方形人類圖板。


一塊正方形人類圖板

接著，往最右邊的機器走去，螢幕上同樣出現十六進位的外星數字，以及另外三個演算符號：(1)「加號」以一個簡單的「空心六角形」表示。(2)「減號」則是以一個「空心六角形、內部有圓圈」來表示。(3)「二個空心六角形」則代表「等號」。此刻，開始測驗我的計算能力囉！經過一番算術題的考驗之後，蓋子終於打開了，裡面是另一顆紅色大寶石。

鳥人博物館

我走向房間的另一頭，也就是班考克第二層的

主要房間一鳥人的博物館！在那兒，展示著鳥人的主要三個生命週期：(1)蛋期(2)兒童期(3)成人期，同時還錄下了三個時期所發出的不同聲音，除此之外，鳥人的椅子、星球儀、太空母艦、安全帽、檯燈、…等等物品！其中有一個展示檯故障了，上面所擺放的切割工具掉落在檯面上。順手撿起後，我走向房間的另一頭，找到了第二個電梯。

首先，將中央有紅色標記的面板打開，裡面是另一個符號型拼圖，我需要以下這二種圖案的方形雕刻板來解開這個謎題：

(1)第五格：

白色在 10:30 的位置，在外部的圓圈

黑色在 12:30 的位置，在中央的圓圈

圓形在 6:30 的位置，在內部的圓圈

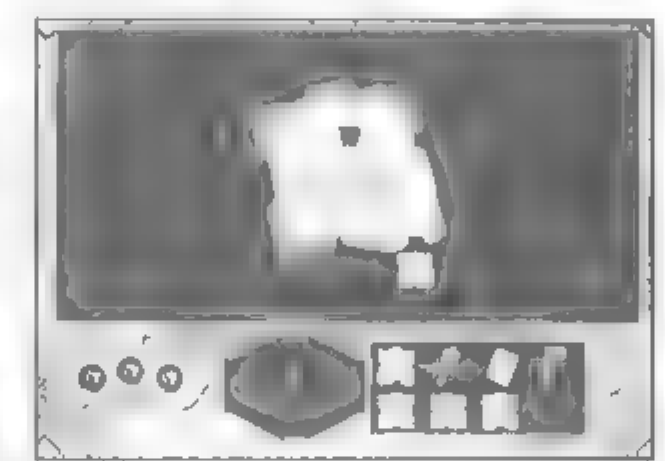
(2)第九格：

黑色在 8:30 的位置，在中央的圓圈

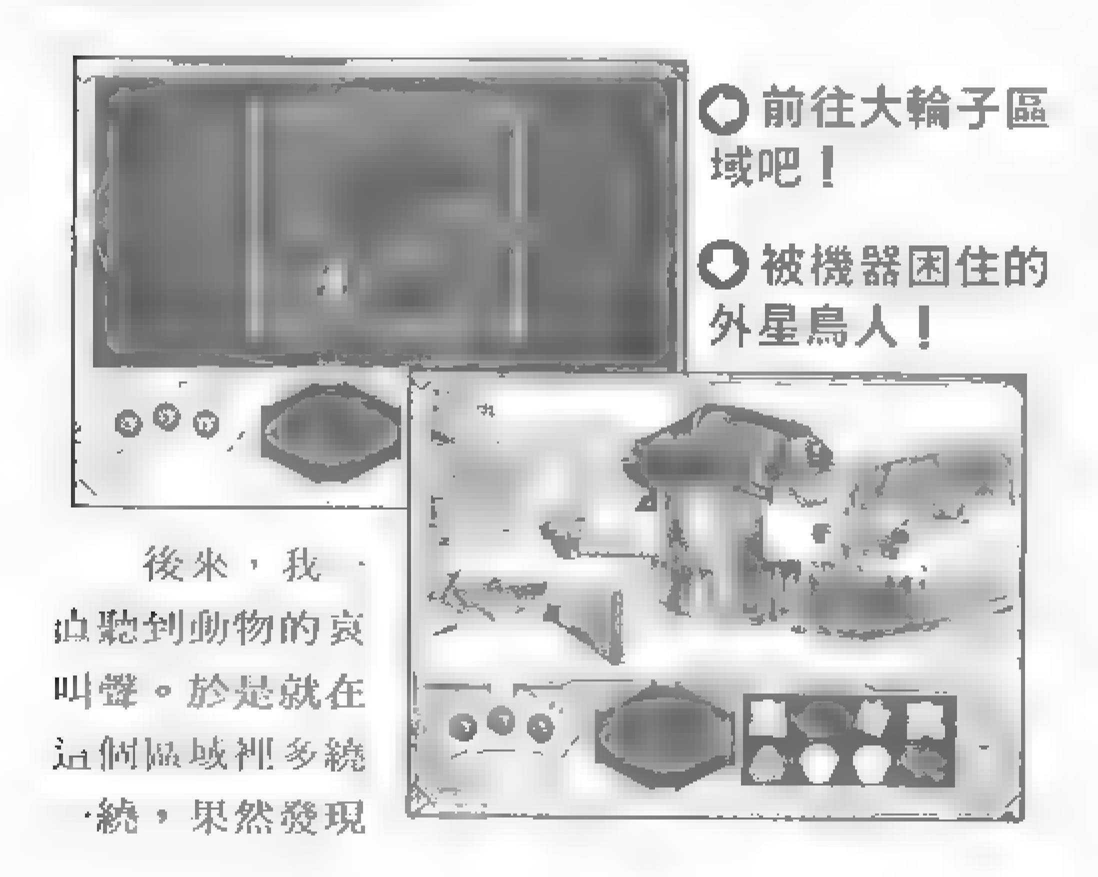
白色在 12:30 的位置，在中央的圓圈

圓形在 11:30 的位置，在中央的圓圈

其中，有一塊（第五格的）方形雕刻板需要清洗後才能使用。要清洗這一塊雕刻板可得費一番周章了（得到大輪子區域，使用先前使用過的蒸餾器），不過我還是很有毅力地展開以下行動。首先我乘坐第一個電梯回到下一層，接著走出班考克並且回到雷達地圖機那兒。接著就進入十點鐘方向的大輪子區域。接下來，找到蒸餾器，還記得如何使用嗎？首先，將骯髒的方形雕刻板放在右側的淺盤上，再按下中央的紅色三角形按鈕，機器左側的清潔液（只剩下二格了）就會被釋放出來，方形雕刻板也就回復乾淨了！



這一塊雕刻板需要清洗！



前往大輪子區域吧！

被機器困住的外星鳥人！

後來，我又聽到動物的哀叫聲。於是就在這個區域裡多繞一繞，果然發現了一隻被機器困住的外星鳥人（從面對著蒸餾器開始，往後、右、右、前、前）。仔細檢視機器下方的有光閃動的區域，再使用剛才拿到的外星切割工具，將裡面的電纜剪斷。接著向後退，並且使用先前拿到的桿子輔助，即可將這隻外星鳥人釋放。外星鳥人為了感謝我的搭救，就送了我一個漂亮的紅色項圈。

班考克第三層

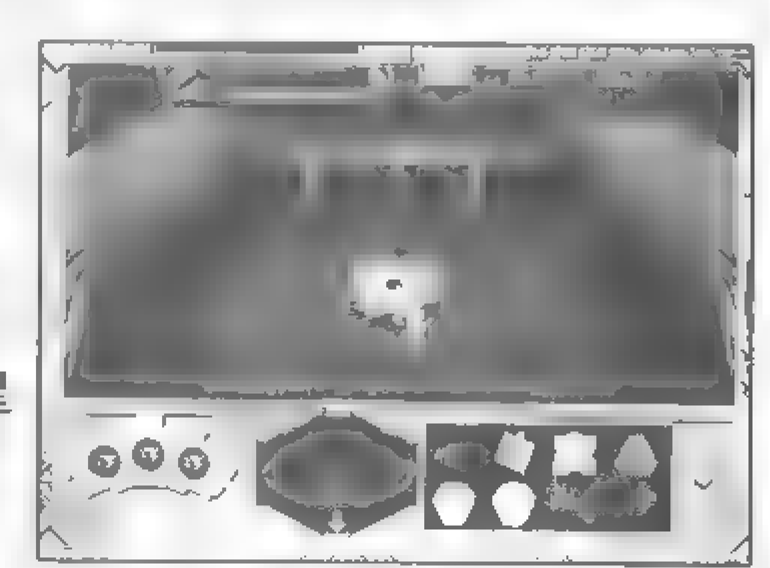
現在我可以回到班考克，準備打開那第二座電梯的謎題了。走到雷達地圖機那兒，進入九點鐘方向的班考克後，一路往前進入第一層樓的電梯後，按下紫色鈕使電梯向上到第二層。出電梯後，再一路向前來到第二座電梯。當我將方形雕刻板放上中央面板後的拼圖板上，同樣地，右側出現了紫色的按鈕。壓下紫色鈕，我到達了班考克的第三層！

走出電梯，又是三台機器呈現在我的面前。這一次，輪到彩虹、八進位的演算法登場。顏色與數字的對應關係如下：

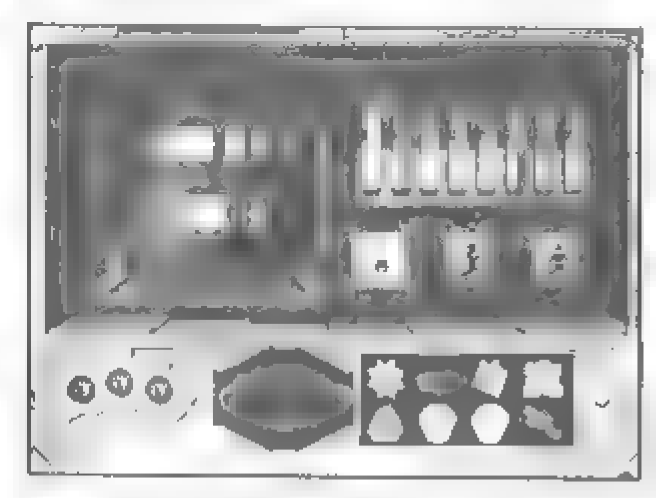
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	白　色	[illegible]	黑　色
[illegible]	紅　色	[illegible]	暗紫色
[illegible]	橘　色	[illegible]	亮紫色
[illegible]	黃　色	[illegible]	紅／白條紋
[illegible]	綠　色	[illegible]	黑／白條紋

與二進位、十六進位的方法類似，在最左側的機器螢幕上，只要依序在螢幕右方的鍵盤上，輸入與螢幕上所顯示的顏色，即可將機器下方的蓋子打開。在這機器的內部，擺放的也是一個類似電唱機的東西，壓下那個紅色的鈕後，可聽到一扇門打開的聲音！

接下來，走近中央的機器。舉例而言，如果螢幕上出現 72 個標記（註：螢幕上一行最多有 11 個標記），因為「72=9×8」，所以我就必須輸入（ ）。如果螢幕上出現 111 個標記因為「111=1×64+5×8+7」，所以我就必須輸入（1，5，7），當機



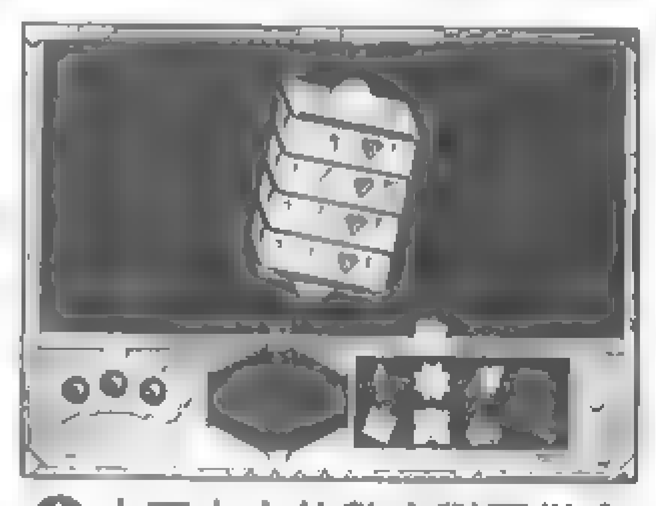
一塊星形蜘蛛圖板！


13053+17345=?

器下方的蓋子打開之後，可以看見裡面放置著一個星形蜘蛛圖板。接著，往最右邊的機器走去，螢幕上同樣出現以顏色表示的八進位數字，再次經過一番算術題的考驗之後，蓋子終於打開了，裡面是第三顆紅色大寶石。

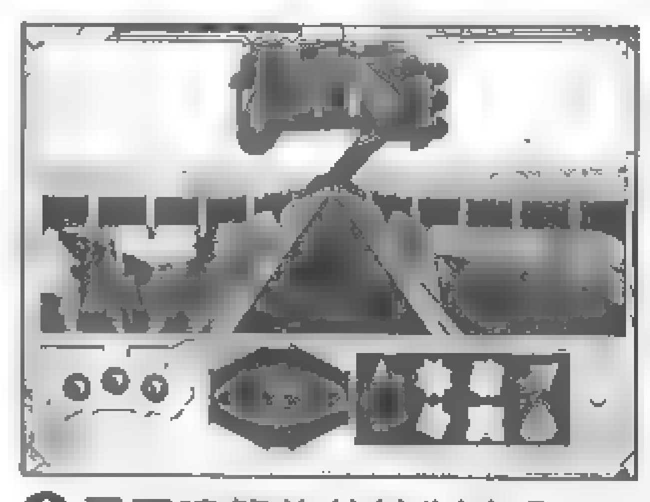
蜘蛛博物館

接著，向右轉並進入班考克第三層的主要房間－也就是蜘蛛博物館。這間博物館中，擺放著懷孕中的蜘蛛雕像、樂器、傢俱、切割工具、…等等展示物品！同時還撿到一個半藍半綠的八面錐形寶石。瀏覽參觀完畢後，我回到三台機器旁的電梯裡，此時，電梯內部那道原本有紅色標記的面板已經打開，露出一塊青綠色、有三個凹洞的板子，我將紅色寶石一一鑲入後，板子就自動地打開了，裡面放著一個六面立方的數字對照儀，每一面上都標明了 RAMA 外星人、蜘蛛外星人與地球人對數字的定義，及其互相的對應關係。

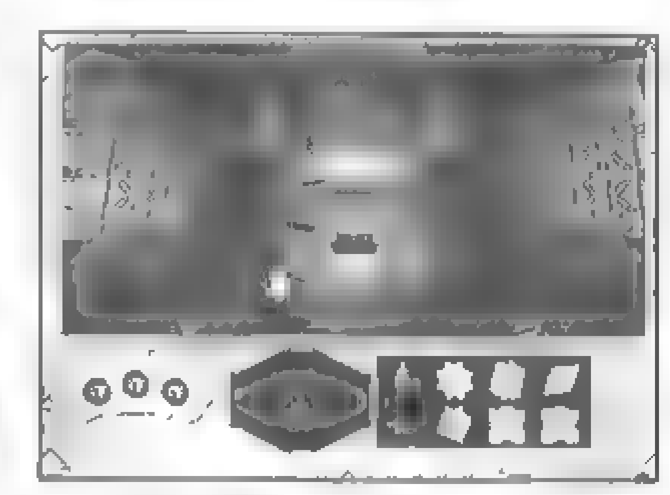

六面立方的數字對照儀！

現在班考克裡已經沒有其它的線索了，於是我回到雷達地圖機後，前往十點鐘方向的大輪子區域。往前、右、前走到重型武器槍那兒，再往前、前、下、前可以找到一個像巨蛋的建築物，腳下是一條軌道。接著，往左沿著外側的軌道再往前、前、前、右、前、前就可以到達中央的控制室！撿起地上的方形雕刻板後，靠近正前方的監視器螢幕，按下右側的按鈕即可看到生化機器工廠中，螳螂生化機器正打開了護欄，將好幾隻蜘蛛生化機器釋放出來！（註：按下左側的按鈕，可以看到另一個監視器。）

接著，往後、左、前、前、左、前、前、前、右即可找到向上離開這個區域的軌道，之後再一路往前、前、前、前、前、前就回到雷達地圖機那兒了。注意！因為剛才螳螂生化機器已經將好幾隻蜘蛛生化機器釋放出來，所以現在要非常小心－千萬別走到蜘蛛生化機器的前方，否則就會被他尖銳的刺針傷害而一命嗚呼！


巨蛋建築物的控制室入口

我回到三點鐘方向的區域裡，找到生化機器工廠。進入工廠後一直往內走，將地上那道被螳螂生化機器所拆下來的護欄撿起，再回到雷達地圖機那兒。回到大輪子區域，並往前、右、前、前、前、下、前、左、前、前、前、右、前、前到達中央的控制室！


用護欄當成臨時的替代梯子！

我將剛才拿到的護欄當成臨時的替代梯子，豎立在螢幕的左側，爬上梯子拿取螢幕正上方的空白雕刻板。接著再回到雷達地圖機。現在我已經探索過所有重要的區域了，只剩下一個地方－也就是四點半方向、由布朗（編號 005）所駐守的碼頭（註：在這之前，該區域是禁止進入的，如果您常常誤闖該區，還可能被炒魷魚呢！

碼頭

接著前往五點鐘方向的基地，坐上電纜車（註：不需要重新輸入密碼），按下紅色的按鈕啟動纜車，回到上一層的營地。現在基地已經十分明亮（本來一到達這兒的時候可是一片漆黑的），當我正想四處逛一逛時，醫學士官妮可催促我快些回到底下跟他們會合！於是，我再度搭乘電纜車回到底下的雷達地圖那兒，前往四點半方向、由布朗所駐守的碼頭。（註：在這之前，您可以先到七點半方向的區域，聽保安士官長海爾曼（編號 007）述說他對 RAMA 的看法。）

當我到達碼頭時，往左、前、右走去就看到了指揮官布朗，接著醫學士官妮可也出現了。布朗他給了我一個資料盒後就離開了，妮可則交待我在這附近先熟悉環境！首先將剛才拿到的資料盒組合到電腦護腕上，裡面儲存了三封影像信件，分別是新

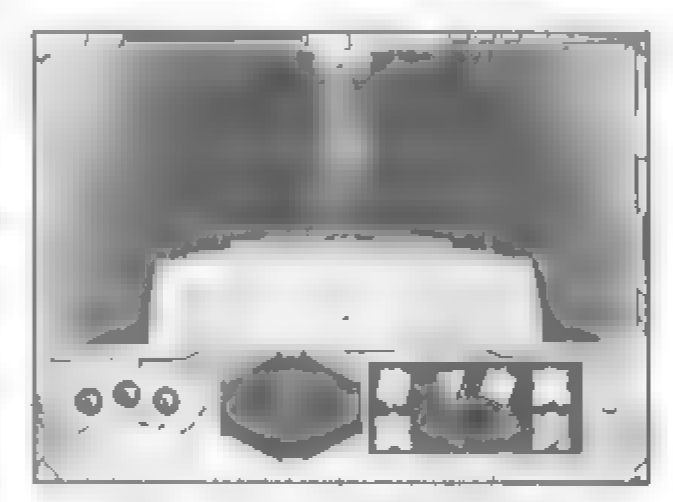
間工作人員莎芭媞妮、密碼專家歐突兒、及科學家塔卡吉遜寄的，他們每一個人都有新的發現，同時也都熱切地希望能夠搜尋到真正的鳥人。

註：醫學士官妮可及布朗將會擋住回到主要大陸的路，所以最後您必須與妮可一同搭乘冰機（icemobile）才能前往那位於 RAMA 筒形冰海中的紐約島。

一直往前走，在這一層的碼頭邊緣右側看到了一顆核子炸彈，上面標示著「未啓動（inactive）」。這一顆炸彈的解除密碼必定是 20 位數－由五組四位數所組成。接著從碼頭最盡頭往下一層走去後，就見到醫學士官妮可早已經坐在冰機的駕駛座上等著我了！依她的指示坐上冰機，就前往紐約囉！（註：請依照遊戲的指示換到第二片 CD）

紐約島（New York Island）

到了紐約的大門前，醫學士官妮可說她想要一個人四處繞繞，於是請我先下車。這下子又是單獨一個人行動了！往前走上階梯後，再向右轉可以看到牆上有一個六邊形缺口，形狀與我身上攜帶的鑲著金邊、不規則的六邊形雕刻盤一樣。於是，我拿出那個六邊形雕刻盤，並將它擺放在缺口上，這扇紐約島的大門就順利地開啓了！


進入紐約島裡瞧瞧吧！

穿過大門，就聽到巴克告訴我「這整座島其實是一個非常巨大的機器」。在右側的地上有一個資料盒。撿起後將它組合到電腦護腕上，裡面存放的是保安士官長海爾曼寫給他屬下的信，提到了炸彈的解除密碼是「五組密碼專家歐突兒最喜歡的數字」。接著我再往前、前、前走去，進入了屬於外星鳥人的廣場。從這個位置向上仰望，可以看到天空，而這個廣場四周的建築物剛好將廣場圍成一個六邊形。

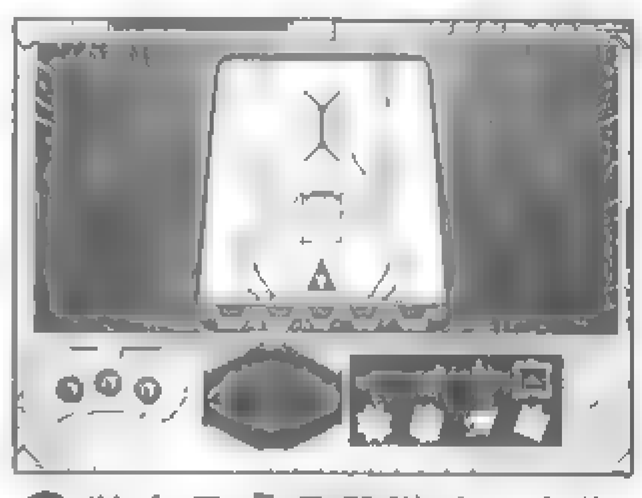
最初的探險

註：在這個紐約島區域裡，電腦護腕所提供的「地圖」功能十分有用。請時常使用它來判斷您現在所處的相對位置及一些重要的據點。並且，在這個區域裡，將時常撿到外星的工藝品－主要形式為雙色的寶石或是調音叉等等。不同於主要大陸的是，在這裡，這些工藝品的位置是固定的，不再是隨機出現的！

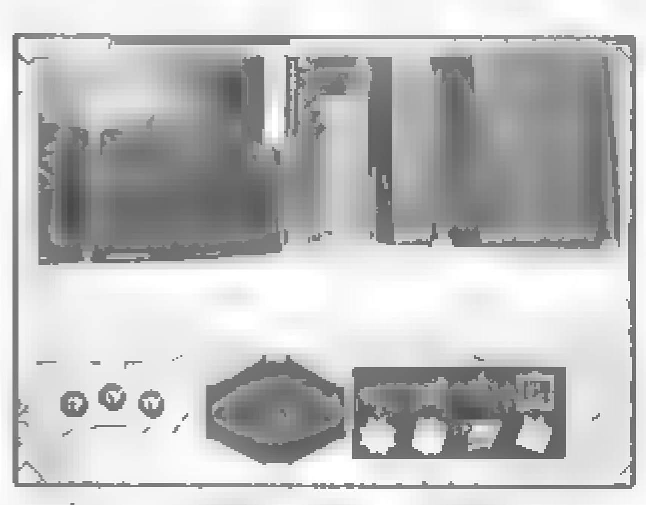
鳥人廣場的地圖



往右前、右、前走去，可以找到二隻外星鳥人手捧著「瑪哪甜瓜」的畫像。接著，我往後、右、前、左、左走去，就在前方看到一個深藍色底座的灰色圓形儲存筒，接著我再往前、前、左走去，在前方找到一條死巷子。死巷子裡面放著一台機器，十分類似車床，於是我往死巷的盡頭走去。

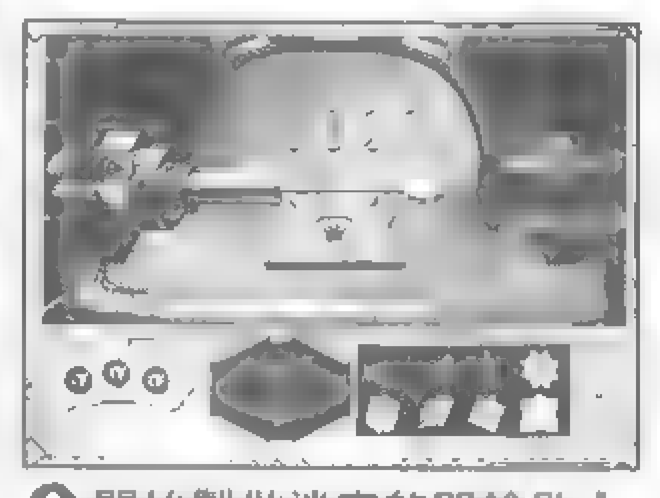

牆上是「瑪哪甜瓜」畫像

靠近這台像車床的機器（機器上方有五個紅燈），我把手中的空白雕刻板放入控制板上的方形凹陷處。經過一番研究之後，我發現綠色三角形的按鈕是用來移動雕刻板上方的桿子，而桿子的每一個位置都向紅燈對齊，而且除了正中央的之外，都會發出不同的音調，並且會把發出的音調錄製在空白的雕刻板上。如果我由左至右開始算，那麼第一、二、四個紅燈都只有單音調，只有第五個紅燈會連續發出三個音調。這塊雕刻板將成為紐約迷宮裡、各扇門的萬能鑰匙！

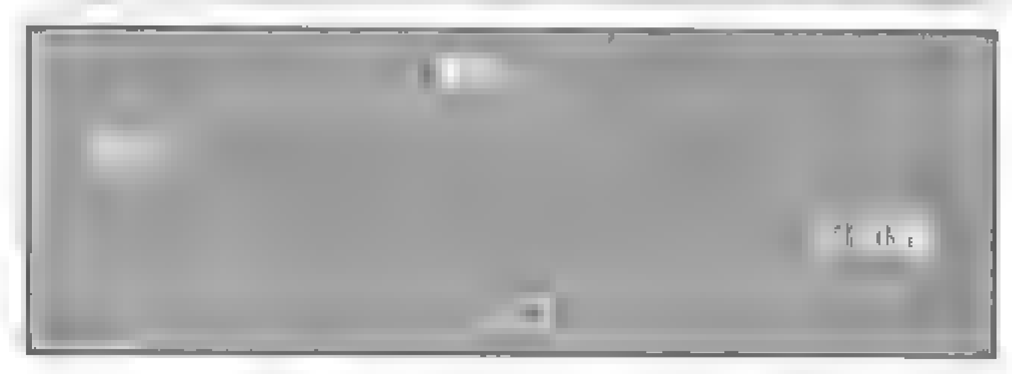

前方左轉有一條死巷！

如果想要打開所有紐約迷宮裡的門，最簡單的方法就是把三個音調（也就是第五個燈位置所發出

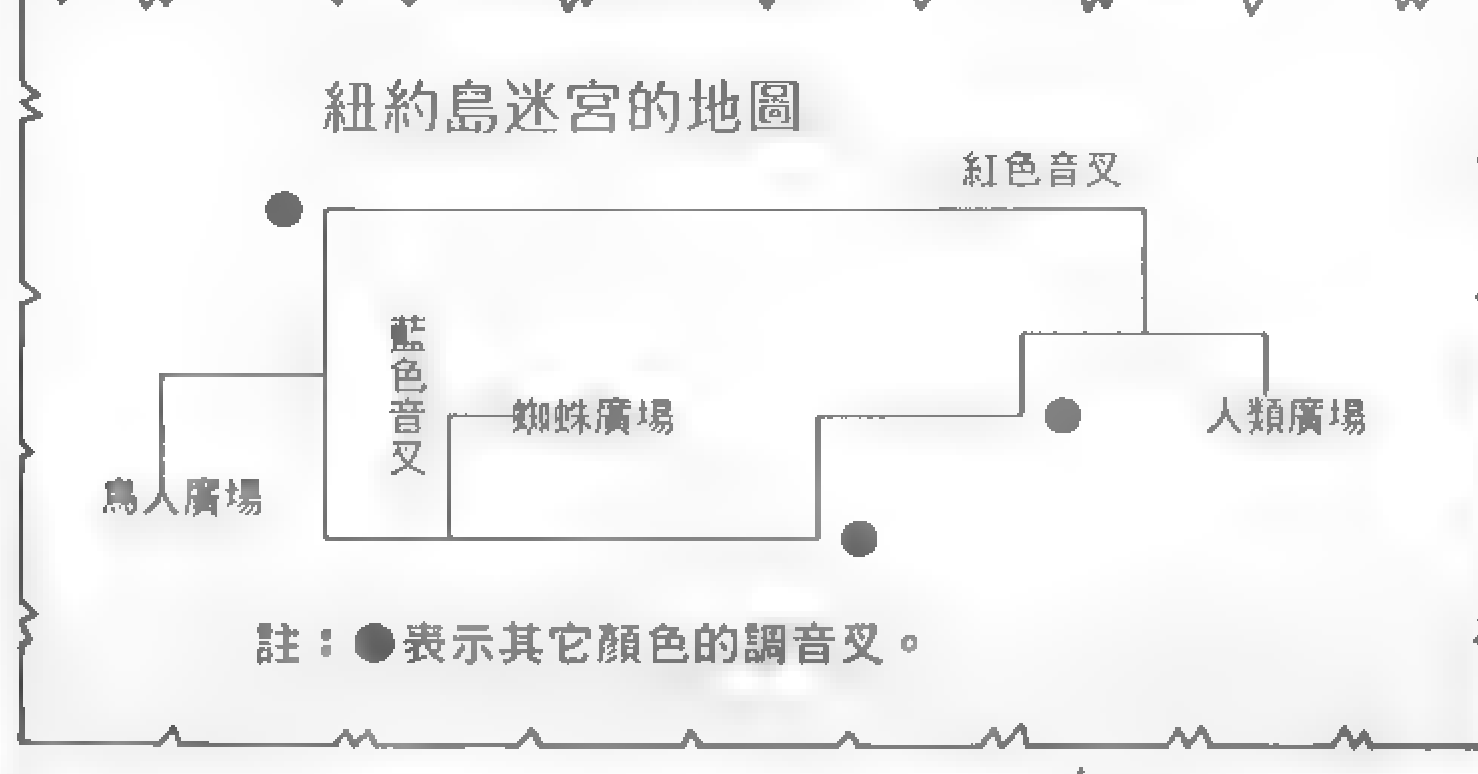
的三音調）都記錄在雕刻板上。所以，只要我將桿子移動到機器最右側，當第五個紅燈亮起後，再把雕刻板拿起，就大功告成了！

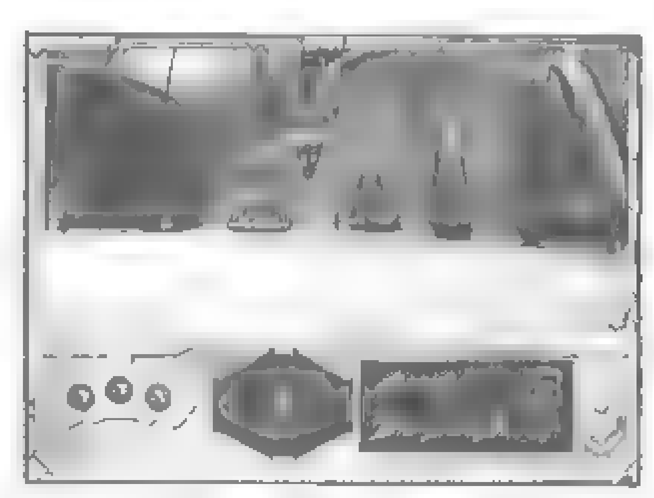

開始製做迷宮的門鑰匙！

蜘蛛廣場的地圖

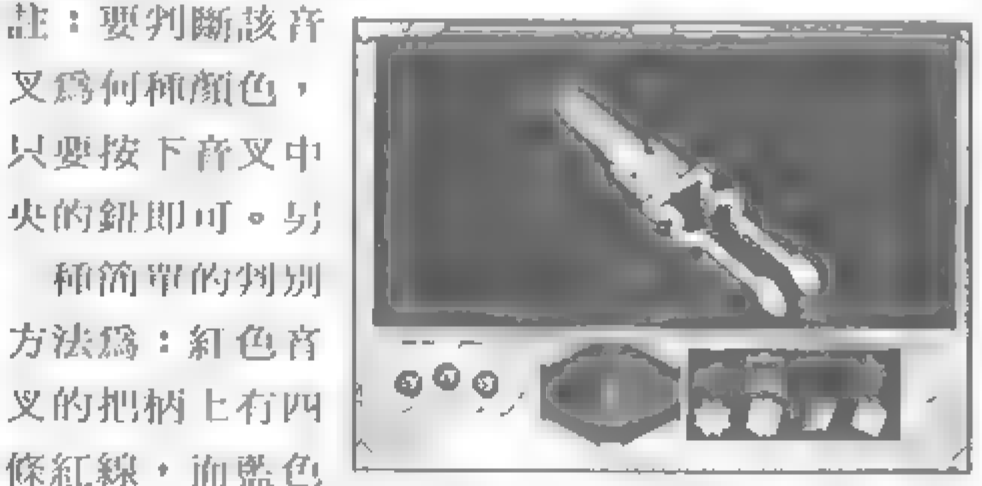


同樣地，我可以在電腦護腕的地圖上看見某一條死巷中也有台車床機器（註：事實上，在人類、鳥人、蜘蛛三個廣場裡都有一個車床。注意，只要您剛才已經將空白的雕刻版錄下正確的音調，那麼往後您就不需要再去操作其它的車床！）




地板上有全綠的錐形寶石

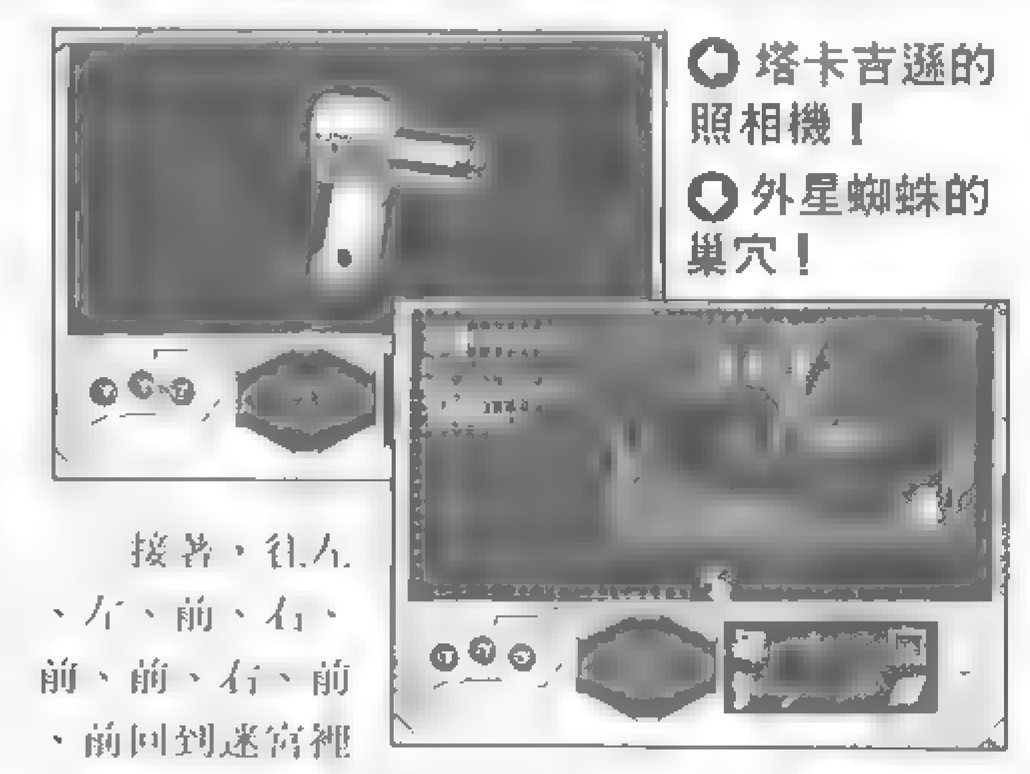
回到中央四面體的前方，面對著四面體下的階梯（不要走到階梯上），此時可以看到二側的鳥人雕像。往左、前、右、右、前、前即可找到迷宮的入口！在迷宮內，只要有外星的奇異物品（如各種顏色的音叉），巴克就會好心地提醒我別忘了撿來看看！不過，我只需要會發出紅光及藍光的音叉（註：要判斷該音叉爲何種顏色，只要按下音叉中央的鈕即可。另一種簡單的判別方法爲：紅色音叉的把柄上有四條紅線，而藍色音叉的把柄上只有一條紅線。）


按下按鈕以判別音叉的顏色！

蜘蛛廣場

撿到了紅光與藍光的音叉後，我走出迷宮來到了蜘蛛廣場（色彩十分鮮豔，正前方有一個以黃色條紋裝飾的青綠色圓形屋頂）！

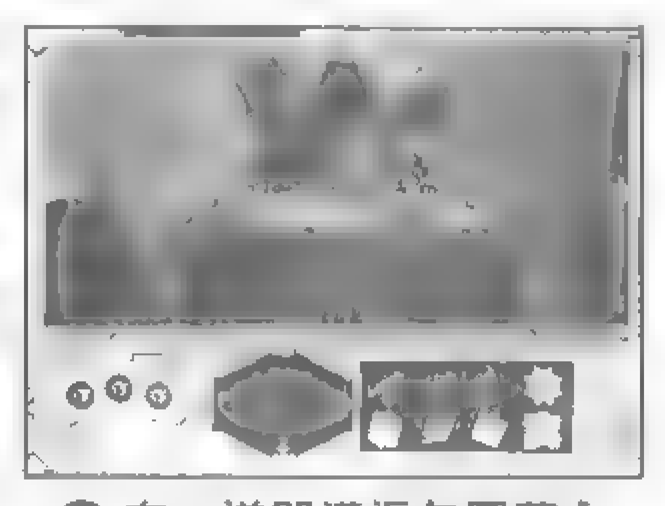
從入口開始，往正前方那個上面有黃色條紋裝飾的青綠色圓形屋頂走去，然後往右、前、前、左走去，可以在地板上撿到一顆綠色的八面錐形寶石。接著再往右、右、前走去，可以在地板上找到一個像鏟子的藍色遮片。接下來再往左、左、前、左、前、前、右、前、前、左、前走，又在地板上找到科學家塔卡吉遜的照相機。我旋轉照相機後，發現相機上裝了一個紅色的資料盒！我將資料盒取出，組合到電腦護腕上，原來科學家塔卡吉遜不但親眼看見了活生生的外星蜘蛛，並且還找到了牠們的巢穴呢！（註：這裡所拍攝的蜘蛛巢穴，在遊戲中並無法找到！）


塔卡吉遜的照相機！
外星蜘蛛的巢穴！

接著，往左、左、前、右、前、前、右、前、前回到迷宮裡，開始尋找屬於人類的廣場（中央鋪有橘色的地毯

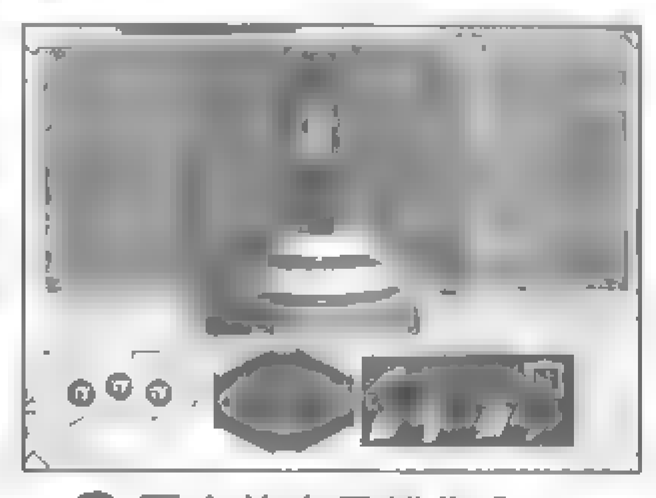
）！經過一番努力之後，我來到了人類廣場的入口。接著往右、前、前走去，發現有道門被一個十分深的溝渠所包圍！往深溝下方望去，可以注意到有二條像電梯軌道的銀色長桿，所以，應該還是有辦法可以使我順利地跨過這一道深溝！尤其是當我拿出電腦護腕，地圖上明白地顯示出一還有另一道通道可以到達對面的區域！

接著，我開始往左、左、前、前、右、前、右、前走去，在地板上撿起一顆半黃半藍的八面錐形寶石。再往左、左、前、右、右、前、前、右在一條死巷的角落撿起另一個一半紅、一半綠的八面錐形寶石。接下來再往右、前、前、右、右、前找到四面體，再往右轉身，即可看到一座巨大的綠色音叉雕像！靠近那座雕像一看，雕像的中央有一個音叉形狀的凹陷，於是我拿出那把會發出藍色光芒的音叉，放置到雕像上的凹陷處內，音叉不但發出藍光還奏出共鳴的音調！

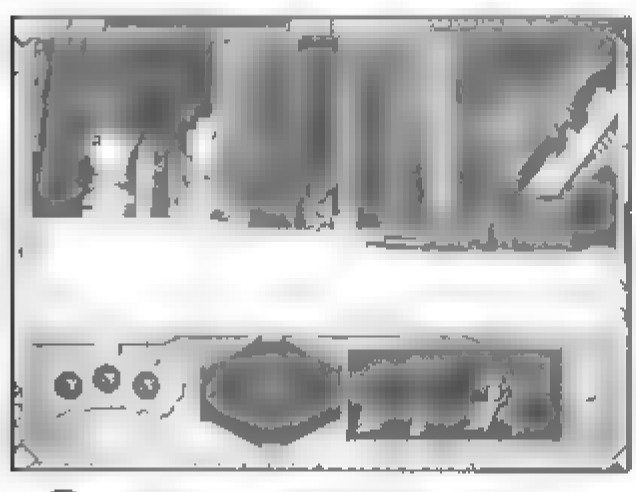


有一道門溝渠包圍著！

往左轉身，我看到四面體的門打開了，從裡面走出一隻蟑螂生化機器。這隻蟑螂生化機器出來後，就往正前方的門走去，只見牠使用藍色的雷射光，那道門就開啓了！於是，我向前走去靠近那道門，我先將手電筒拿出來，再將先前使用的紅色水晶片取下，接著將那把像鑷子的藍色濾片放到手電筒的前方，就大功告成了！



巨大的音叉雕像！



用藍色的雷射光開門！

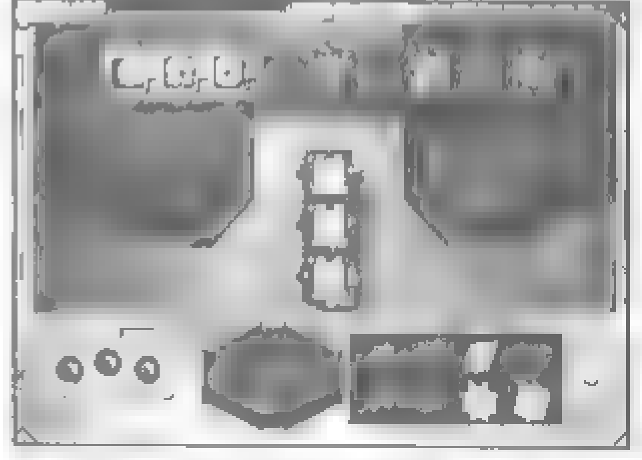
地下鐵系統

接著，使用手電筒往門右側的方形開關一照，門果然就打開了。進入門內，眼前有一個地下鐵系統！再向前進入地下鐵的座艙，按下紅色的按鈕，即可逆時針地搭乘著地下鐵向下一站行駛而去！（註：紅色按鈕的下方有個五角形軌道，上面亮起的黃燈就表示您現在的所在位置。）

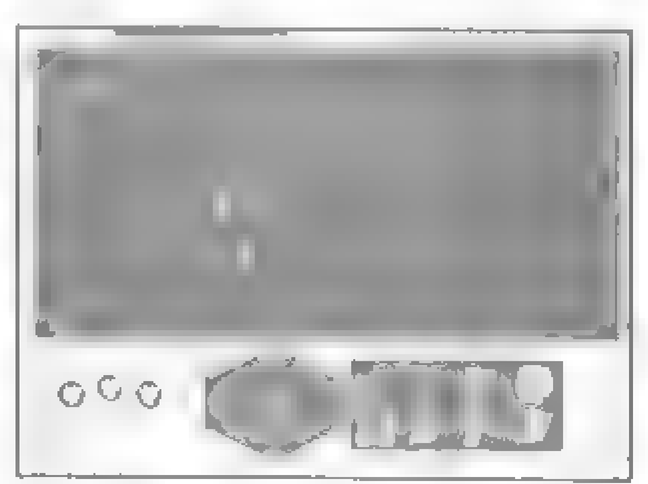
當地鐵停下來後，往前、前、右走去，可以看見上方有九個螢幕橫排著，下方有一個螢幕直排著（註：如果您靠近細看下方的這三個螢幕，可以看見地球上的三種生物圖片，由下而上分別是細胞、老鷹、及海豹。）現在，我的任務是一乘著地鐵前往其它的站台，並且將每個站所提供的三種動物圖片，依著「進化論」的順序排列在九個螢幕上。（註：如果您不小心放錯了位置，請將圖片再放回下方的螢幕上，再重新選擇即可。）

九張圖片的順序（由左至右）
原生動物→蜻蜓→蝸牛→青蛙→豬→老鷹

排列完成之後，我回到座艙椅，按下紅色按鈕前往下一站，原本關閉著的門已經被打開了，裡面是另一個地鐵座艙椅！接著，進入對面的座艙，壓下紅色按鈕，地鐵就開始行走。當地鐵停下來後，我走出艙門，房間裡有一台機器，上面有一個黃色按鈕！查看一下地圖，我現在的位置正好就在那道被深溝包圍的區域內，想必這兒就是那道門的正下方！於是，我按下黃色按鈕，右方的機械平台就向上升起，現在我可以確定，經過了這個動作，剛才那道深溝應該已經不是問題了！



依照進化論排列完成！



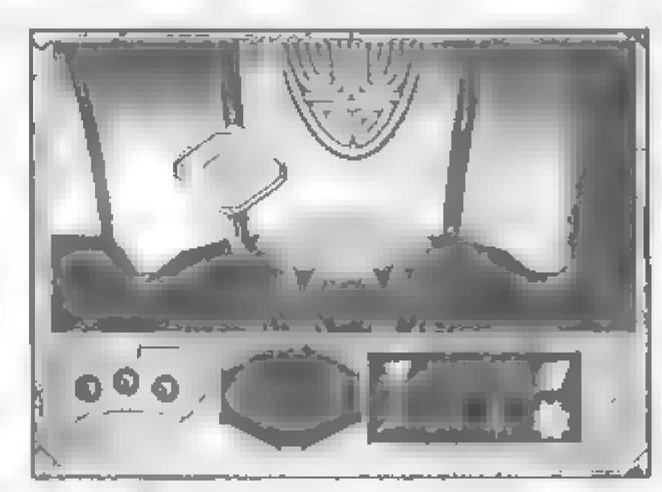
這兒就是深溝內的正下方

歐突兒的結婚照

於是我沿著原路，先回到了人類廣場。接著再穿過迷宮到達蜘蛛廣場的入口。然後往左、前、左

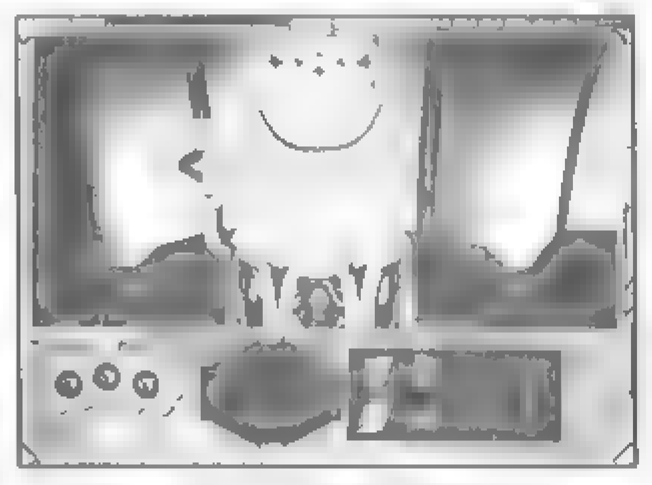
在地板上撿起一顆半黃半紫的八面錐形寶石後，再向右、右、前、右、前進入岩洞內！岩洞右側的綠色基座上，擺放著密碼專家歐突兒的結婚紀念照！我拿出那顆全部都是綠色的八面錐形寶石，並放入基座上左側的八角形凹陷處後，原本夾著照片的架子就鬆開了！

拿起那張照片將其翻面後，我注意到上面寫著一個結婚紀念密碼「 20 」。（註：這個號碼是隨機設定的，也許您看到的號碼是其它的數字而不是 20 。因此，請自行記下這張照片後的號碼，往後筆者將稱此號碼為「結婚密碼」。）接下來，我往岩洞入口右側的灰白色基座走去，拿出半黃半藍的八面錐形寶石，放入錐形凹陷處內，基座上的架子鬆開，掉下另一顆半紅半黃的八面錐形寶石！



歐突兒的結婚紀念照！

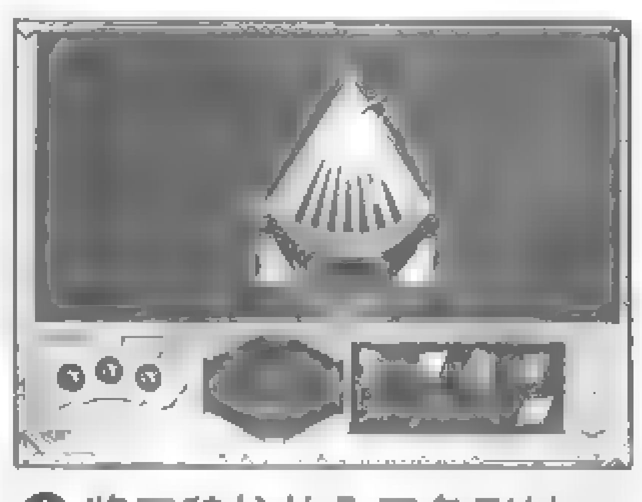
接著我往岩洞正中央的基座走去，雖然基座上那八角形凹陷處內的顏色是「半黃半橘」（註：您永遠找不到符合這個顏色要求的錐形寶石。），但是我怎麼找就是沒有符合這個顏色要求的錐形寶石，這下子只好另想辦法－首先，拿出手電筒，將藍色濾片拿掉，接著讓手電筒所發出的白光往基座中央的三稜柱照去，如此即可使白光經過三稜柱的折射，而形成半紅半黃的彩光照耀在錐形凹陷處，架子也就被鬆開，使三稜柱掉落在基座上！（註：如果白光經過三稜鏡折射後，發出的光芒並非半紅半黃的顏色，那麼請試著按下基座邊緣的小圓鏡，以調整三稜柱的角度。最後再次使用手電筒重複以上的動作，直到發出正確的半紅半黃光。）



半紅半黃的錐形寶石！

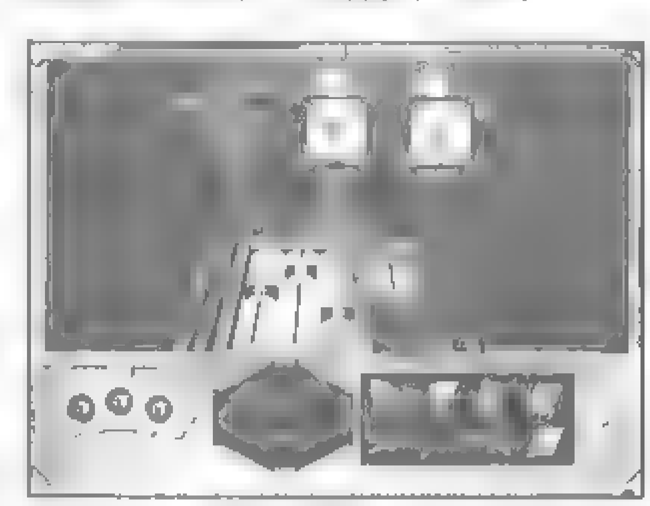
（註：雖然這個岩洞中還有其它好幾種顏色的基座，但是那些東西都是多餘的，對遊戲進度並無幫助！）

拿起三稜柱後，我往後、右、右、右、前走出岩洞，接著再往左、前、左、前、右、前走到蜘蛛形廣場上的四面體那兒，靠近左側的金色開關，將剛才拿到的三稜柱放入開關上方的三角形缺口，接著再將手電筒對準三稜柱，經過三稜柱折射的白光形成了七彩光芒，四面體的大門也就被我開啓了！在四面體的大門後，是另一個有關色彩的謎題。這個謎題十分簡單，只要使用面板左側的三個大型拉柄（由左至右分別為紅、綠、藍），以不同比例的三原色調配出各個螢幕上方所展示的樣品顏色（由左至右分別為藍、淺紫、淺綠）即可。



將三稜柱放入三角形缺口

首先，我按下面板中央的紅色按鈕啓動這個機器，接著使用面板右側的拉桿，選擇要配色的螢幕！以下就是這三個樣品顏色的配色方法：



如何使用三原色配色？

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	最下方	最下方	往上三格
[illegible]	往上三格	往上二格	往上四格
[illegible]	往上二格	往上三格	往上一格

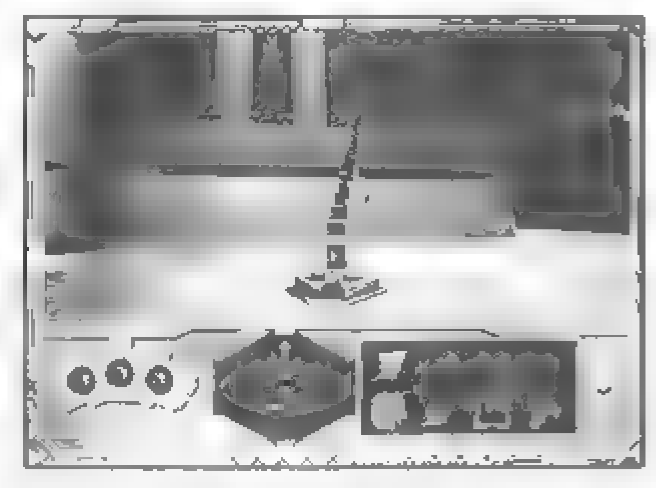
當三個顏色都已正確地混合完成後，我聽到了另一道門開啓的聲音（在蜘蛛廣場的後方，將出現一道圓形的門－通往蜘蛛的巢穴）。

接下來再度穿過迷宮，走到鳥人廣場的入口那兒。我向前、前、左、左、前走去，面對著四面體及其兩側的雕像後，再往右、前、左、左、前、前走到一根十分高大而形似階梯的金色雕柱前方，再往右、前找到一個白色的斜坡。之後，向右轉靠近前方牆壁上的藍色方框，方框內有一個音叉形凹陷。我拿起紅色音叉放入其中後，聽到機械移動的聲音（註：每將音叉放入一次，那道白色的斜坡就會移動一格）！將音叉放入二次之後，我走到那道白色斜坡前（註：現在斜坡的位置應該在最左側。）

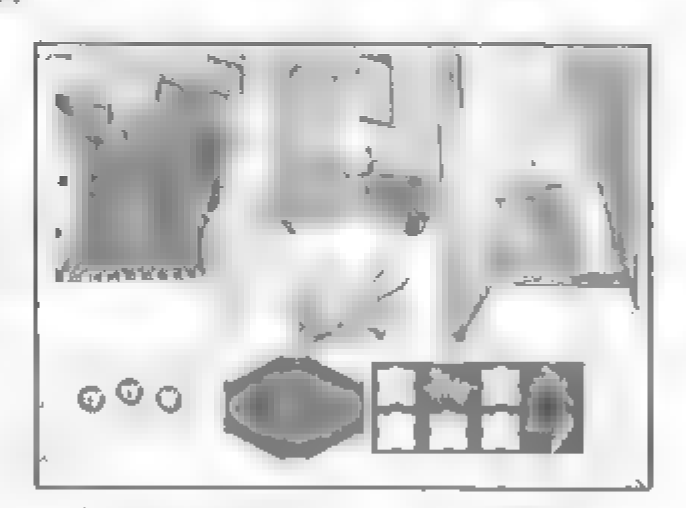
接著往前走上白色斜坡，並且進入了那扇開啓著的門。之後，往前、左、左撿起地板角落的活塞裝置（上面有二個綠色三角形按鈕）。然後往前、前離開這個房間後，再往右、前、右走到那十分高大形似階梯的金色雕柱基座前方。靠近金色雕像的基座，拿出剛剛才撿到的活塞裝置（原本是在收縮狀態），並擺放在基座上。接著按下活塞上的開關

，使活塞慢慢地伸張，金色雕柱就被頂開向後倒！

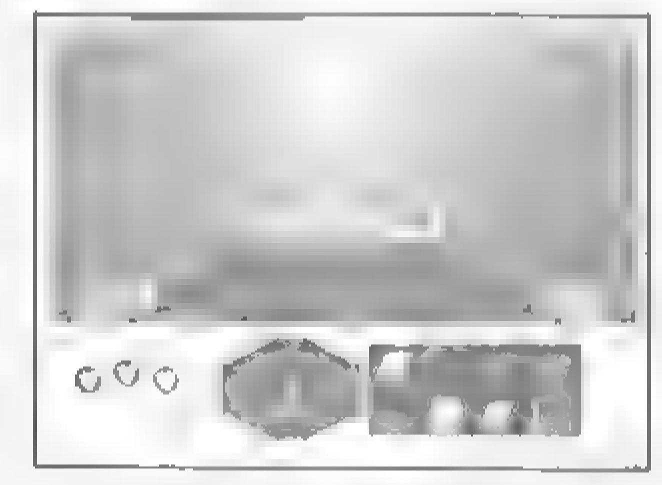
接著向後轉身，那根金色雕柱正好成爲一道梯子，通往對面高處的平台！我順著梯子靠近那座平台，向右轉就發現一個藍色樓木掉落在台面上！撿起藍色的樓木後，我向右轉並且沿著雕柱回到地面上。之後繼續往前、左、前、右、右、前、前走到廣場中央的四面體正前方，並且向左轉面對著外星鳥人的雕像。


把金色雕柱當成梯子！

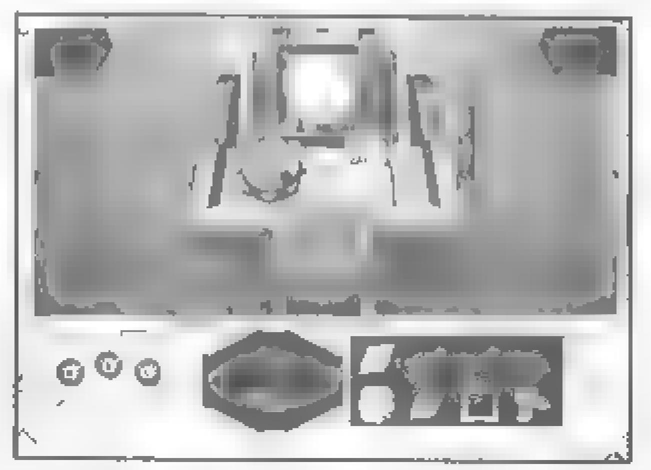
還記得有一隻外星鳥人爲了感謝我救了牠，送我一條紅色項圈嗎？拿出那只紅色項圈，套在雕像的脖子上，再轉身向右看，果然四面體的左上方出現一個開關。但是那個開關太高了，我根本就無法靠近，更別說去操作它了！不過，只要我拿出那個藍色樓木，擺放在基座上當做暫時的墊腳椅，就可以操作那個控制開關了。


幫雕像戴上紅色項圈！

那個控制開關上有個棕色的拉桿，轉動那枘拉桿，四面體的門就開啓了！進入那扇門，並且靠近門後的機器，接著壓下中央的紅色按鈕啓動機器後，監視器的螢幕上就有影像出現了！之後，我再轉動左側的轉盤，以切換監視器所拍攝的的位置，直到螢幕上出現嗎哪甜瓜的圖案。（註：還記得那幅二隻外星鳥人手捧著「嗎哪甜瓜」的畫像嗎？）


在這兒拿出藍色樓木！

接著拉下面板右側的拉桿，聽到一扇門打開的聲音！（註：這道門將可通往鳥人的巢穴。）接下來往後、左、前回到廣場面對著當初進來的入口，然後再往前、右、右走去，意外地在對面看見一隻外星鳥人飛翔而去。我趕緊往前、前、左追蹤而去，剛巧看見那隻外星鳥人跳入對面地板的洞口中－想必那兒就是牠們的巢穴了！


螢幕上出現嗎哪甜瓜！

於是我向前、前向那個洞口下一望，那隻鳥人見到我就飛進了另一側的通道，並且還爲我啓動了梯子，好讓我能夠向下繼續探險！（註：如果此時您向前進入這個巢穴，那麼除非您完成了這個巢穴內所有的必要動作，否則將暫時無法回到鳥人廣場。如果您想回到廣場，將會被一位紫色的鳥人阻擋！）

鳥人巢穴

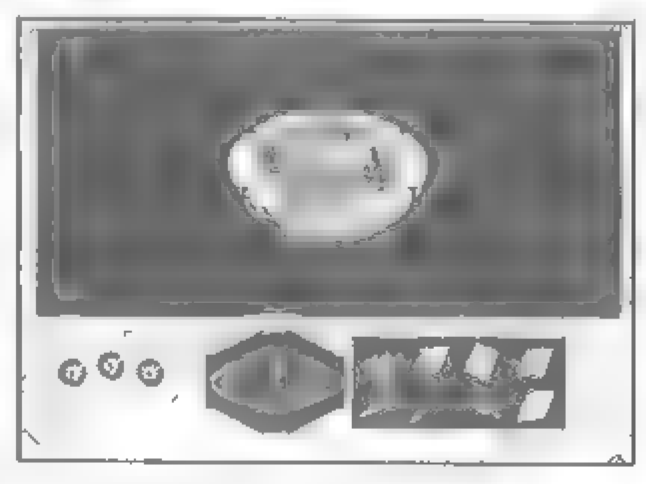
我踏上那座梯子，朝鳥人的巢穴展開探險。（註：現在的視野角度是向著巢穴的底部，而您所站立著的這道梯子正處於收縮狀態。）一開始，我向前到達第二層梯子，然後向上並轉身向左，眼前就出現了一個迴廊。接下來我就進入了鳥類的大型窩巢區域。

●鳥人巢穴樓層說明

[illegible]	[illegible]	[illegible]
1（上方）	控制室	（上鎖的）
2	窩巢	孵卵處
3	戲劇院	（上鎖的）
4（底部）	（上鎖的）	教室

再繼續往前走去，那隻不斷引路的紅色鳥人顯然已經等候了一陣子，牠從腳跟前方的甜瓜產生機裡取出了一顆嗎哪甜瓜，並且示意要我拿著！我拿取了那顆甜瓜後，就將多用途工具從手電筒功能切換爲刀子，將甜瓜切成二半，接著，再將刀子切換成湯匙，將那顆甜瓜吃了下去…。頓時，我那負責掌管視覺神經的腦葉被轉變了，兩側的牆上出現了紫色的圖案，不過沒有一會兒就又都隱形不見了！原來，這種嗎哪甜瓜可以使我暫時擁有鳥人「能夠見到紫外線」的本領。

我將剩下的半個甜瓜還給鳥人，牠把剩下的甜瓜吃完後就向內部飛去，並且頻頻向我招了要我跟著牠走！於是，我向前走到了鳥人的身邊，

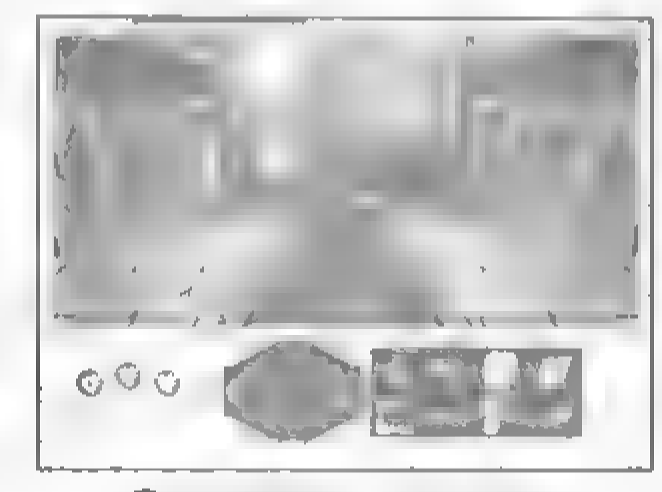

甜瓜還剩下一半！

眼前是一個銀色的電梯。乘著這座電梯向上，就可以會見到鳥人一族的一位領袖！最右邊的鳥人馬上示意要送給我一份見面禮－鳥人族的數字機。

接受了牠的禮物後，我向左轉身就見到了整個巢穴的鳥人都向我點頭示好，牠們還真是和善呢！我再向左轉身面對著三位鳥人領袖，正中央的首領下令，讓我搭乘電梯回到了下方！之後，我繼續往左、前、右、右回到了甜瓜產生機前方。每拉下機器最上方的拉柄，即可取得一顆嗎哪甜瓜，取得了二顆甜瓜之後（註：這是一台取之不盡的機器。），並事先使用刀子將它們切成二半準備好之後，就繼續開始我的旅程了。

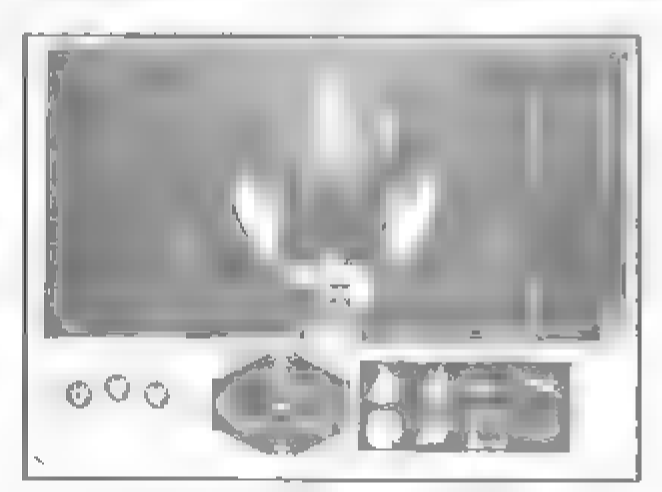
鳥人戲劇院

往右、右、前、前回到梯子上，再往下、前、上到達地下第三層後，我往左、前進入了北方的鳥人戲劇院。眼見台上的二隻鳥人下台離開戲劇院之後，我往前、左、前走到舞台的前方，就看見在台面上那只黃燈的右側，有一個盛滿油的葫蘆形容器。拿起那葫蘆形容器後，我繼續往右、前、前進入另一扇門，接著再往前、右、右就看到一隻綠色的鳥人從我面前向上飛走。



這兒就是戲劇院！

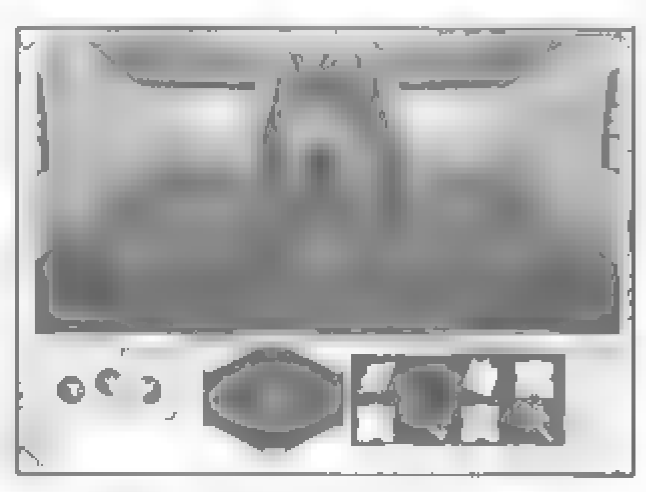
接下來往左轉，然後從正對面的蜘蛛服飾架子上，取下了一座蜘蛛圖像金字塔。（註：在蜘蛛服飾的右側，展示的是鳥人服飾。）再往右、前、前、前、左走去，面對著進入戲劇院的門，我向右前、右、前、前離開了這個戲劇院回到了梯子那兒。之後向右轉身，並且細看門檻左下側的控制開關－有一個綠色轉盤及紅藍色按鈕。當我嘗試轉動那個綠色轉盤，轉盤居然就卡住了。於是我拿出那個葫蘆形容器，將裡面的油倒一些在轉盤上做為潤滑劑，將轉盤旋轉到底，使梯子架一直延伸到對面，成為一座橋樑。



通過橋樑往對面探險！

鳥人教室

轉身向後、左、前，果然可以直達對面了。於是，我往前通過橋，然後向左、下、前、上到達地下第四層，接著往右、前找到教室。往右轉身注意入口處，門上寫著三個外星數字，我拿出先前取得的數字對照儀，查得數字是「11、8、3」。然後，我繼續往右、前、前走到教室的裡頭，再往左、前、左、前找到一幅壁畫－似乎在描繪這個巢穴的樓層位置。

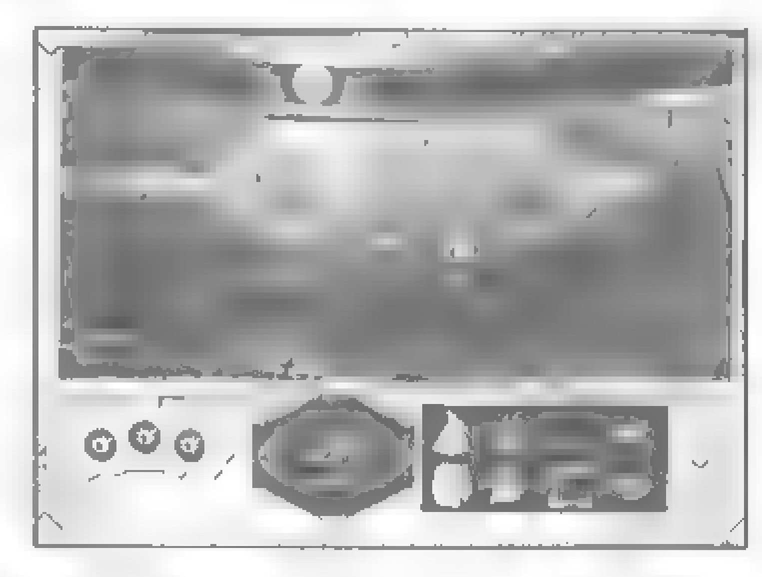


門上寫著「11、8、3」

這時我拿出多功能工具，用湯匙吃下一半甜瓜，眼前的壁畫上出現了紫色的圖案，中央還有三位數字－查為「6、9、8」。接下來，我繼續往右、前、右、前、右、前走去，到達教室入口旁側的圓形壁畫前。這個圓形壁畫上，寫著各種族所使用的數字（從內向外，分別是鳥人、人類、蜘蛛的數字）。

●圓形壁畫上的數字順序（順時針）：

鳥人	27	4	49	57	9	32
人類	60	4	8	14	9	17
蜘蛛	27	4	18	22	23	3



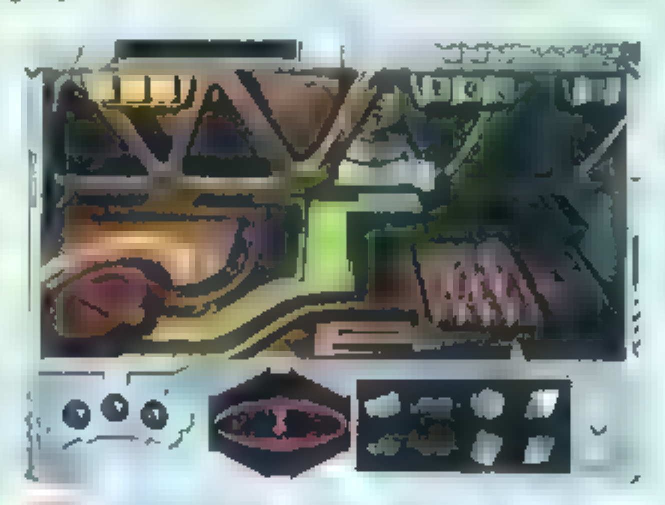
我再次拿出多功能工具，用湯匙吃下另一半的甜瓜，壁畫上出現了有三種外星數字的紫色圓形板，而右側中央的數字被圈起來成為一個扇形。仔細觀察這個扇形區域內的數字，即可發現它們有一個特殊的關係存在，那就是他們的數值都相等－皆為「4」。

我往右、前、左、左、左、前、前、前走出了教室回到階梯上，接著再往上、前、下就回到了上一層的階梯。繼續向前穿過橋到達對面之後，再向右、上、前、前、下爬二層。然後往左、前進入通

道，即可看見正前方的盡頭有一扇關閉著的門（上面有綠色的圓形窗）。入口的上方有三個外星數字－翻譯後是「7，2， 15」。於是，我向前靠近那扇關閉著的門（註：這個位置可以在左側的牆上隱約看到一個數字機的圖形），拿出剛才鳥人領袖送給我的數字機，在數字機上輸入這個數字順序（註：由左至右、由上至下為0至 15 。）後，那道門就打開了！

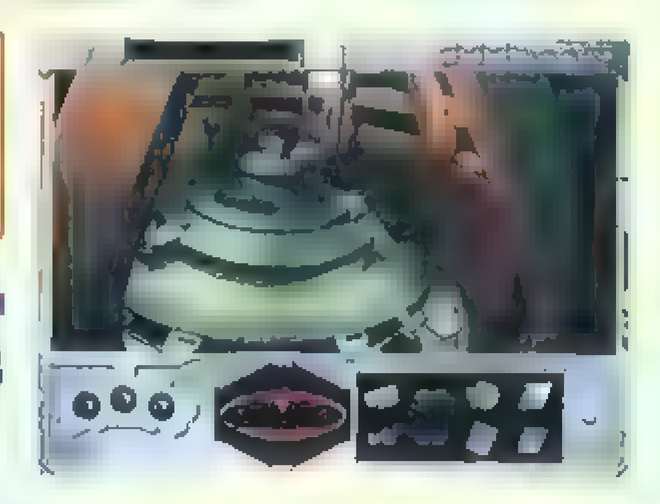

門上寫著「7，2，15」

進入房間後，走到左側的控制面板前。控制面板的左下方有一個紅色旋鈕，將旋鈕轉到第三格（由上往下共有四格），以啟動由左向右數的第三個螢幕。然後在控制面板右側的十六個數字鍵盤上輸入「 11 ，8，3」（這個順序曾出現在教室的門上方），螢幕上出現了第四層的教室內部（註：若輸入錯誤，則螢幕上將只有雜訊）！


啓動面板上的第三個螢幕

註：十六數字鍵盤排列圖

1	2	3	4
5	6	7	8
9	A	B	C
D	E	F	0


架好教室中央平台旁的梯子！

接下來將面板右側的藍色拉柄移到最下端，使教室中央的二道梯子都伸展開來（註：您可以在螢幕上看到梯子的變化）。之後向右、前走回那扇有綠色圓形窗的門前（註：門已經自動關閉），同樣拿出鳥族數字機，在數字機上再度輸入「 7 ， 2 ，15 」打開門。接著，往前、前、下、前、前、上、前、左、上、前、下、左、前、右、前、前、左、前、上到達第二層的鳥族孵卵處（一進入房間即可看見一個大型圓柱），此時頭頂上方有許多管線，我伸手抓住管子向上攀爬，就找到了一間靠近天花板的密室。往左一看，地上有一把多爪錨及綁在錨上的長纜繩。

再往左、左轉身可看到對面有二道門，沿著剛才攀爬的管線向下回到地板上。再向前、前、前回到那一扇寫有外星三數字的門口，接著再往前、下、前、前、上到達第四層的梯架上。繼續往左、前、前、前穿過了走廊來到南方教室中央的平台正前方，再往右、前、前、前、右沿著階梯向上爬，來到了中央的平台，眼前是一座電梯。首先拿出多爪錨鉤住電梯左側的把手（註：此時可以向下看見電梯內的景像。），接著再抓住多爪錨並且沿著纜繩向下滑，就來到了電梯底下。


儲藏室裡有一個碗！

腐蝕性液體處

在前、右方有一個走廊，我往前、前穿過走廊後，到達了另一頭的儲藏室。向左轉身，我看到門口右側的平台上有一個碗。拿起碗後，我繼續向前、前、前、前穿過走廊，到達對面的房間。這個房間的地板上有一個大圓池，圓池裡充滿著灰色腐蝕性液體（註：碰觸到此液體就會死亡。）池子中央有個小金字塔，現在得想辦法使池子裡的液體消失。於是我向左、前、前、左走去，用剛才拿到的碗從圓池裡盛了一些液體。接著往前、左、前來到一個圓形操控台前方，注意到平台的中央有一個指針，指針上有一顆紅色按鈕。且平台上共有三個操控桿，分別在三點鐘、六點鐘及十點鐘的位置。

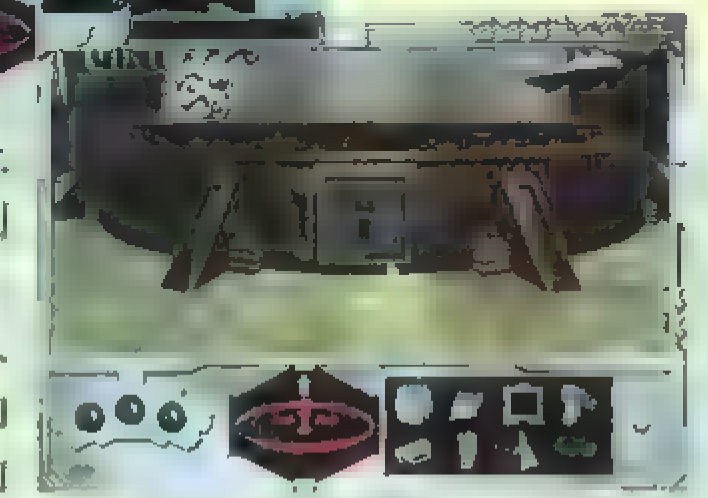
明顯地，六點鐘方向的操控桿已卡死了。拿出剛才取得的腐蝕性液體，倒一些在操控桿的底部，使操控桿恢復靈活。接著將操控桿向下拉使它固定在平台邊緣後，將中央的紅色按鈕旋轉二次，使指針指向左側的八點鐘方向。接著扳動平台上二點鐘方向的紅把手，使操控桿向上豎起，然後再按下指針上的紅色按鈕，就聽到液體流動的聲音－表示已經使後方左側池子裡的腐蝕性液體流入地板下。

接下來往後、左、左、前、右、前、右，將池子中央的金字塔拿起。然後往後走出池子，再向右、前、前、前、前、右走去找到電梯內的纜繩。沿著纜繩向上爬回第四層的教室後，繼續往右、前、前走下二道梯子離開教室的中央平台，再往右、前、左、左、前、前、前走出教室回到了梯架上。



掃瞄蜘蛛圖像金字塔！

孵卵處圓柱後方的面板！



接下來往上、前、前、下到第二層的梯架，再向左、前進入孵卵處。接著向右、前、左、前、左、左到達圓柱的後方，圓柱的正下方有一個方形面板，靠近面板看到面板的上方是一個掃瞄燈，掃瞄燈的下方有一個大小與金字塔差不多的紅色三角形平台，而平台的左右二側則各畫著八腳蜘蛛和人類的圖案。首先，我將蜘蛛圖像金字塔擺放在紅色平台上，等掃瞄完畢之後，再拿出人類圖像半金字塔，同樣擺放在平台上。果然，經過二次的掃瞄確認之後，整塊面板就被開啓了－原來裡面放著一塊棕色的磁卡。

我走出孵卵處回到了中央的梯架，然後向下、前、上到達第三層。接著再向前、左、上、前、前、下即可到達第一層的梯架。再往左、前、前方找到那一扇有綠色圓形窗的門，拿出鳥人領袖送的數字機，輸入「7，2， 15 」門就打開了。進入控制室，右側的電梯上方也有三個外星數字「9， 14 ，7」。



電梯面板上有數字機的圖樣！

我繼續朝右前方進入電梯內，向下找到控制面板（註：模樣與數字機一模一樣）。接著拿出數字機輸入「9， 14 ，7」，電梯開始向上爬升。等電梯停下來之後，我向上、左、前找到了一個大型的長方形螢幕，螢幕的右側有十六個數字鍵。因為螢幕尚未被啓動，所以我拿出剛取得的棕色磁卡，插入數字鍵盤正下方的插槽開始操作。接著，依序輸入「6，9，8」後，螢幕上顯示出每一層的梯架都已向中央延伸出去了。

現在我終於可以離開鳥人的巢穴了。於是先向右、前、下回到電梯，拿出數字機輸入「9， 14 ，7」使電梯回到下一層。接著再往上、右、前回到控制室的入口。同樣拿出數字機輸入「7，2， 15 」將控制室的門打開後，我往前、前回到了中央的梯架。（註：請在此備份遊戲進度。）

當我往上、前離開了鳥人的巢穴之後，工程師威克弗出現在眼前。警告我有關炸彈的事，只剩下僅僅六個小時的時間（註：您可以從電腦護腕上確認您還剩下多少時間。），我得找到這一顆炸彈並拆除它，否則大家就一起上天堂吧！後來，威克弗為了助我快點找到炸彈，還將他的得力助手－莎士比亞戲劇人物福斯塔夫（ Falstaff ）送給了我。

蜘蛛巢穴

接著我穿過了迷宮到達蜘蛛廣場的入口，往前、右、前到四面體的正前方。接著往左、前、前、前走去（或從入口開始，往前、左、前、前），看到一面有灰色方形雕刻的牆，從這兒再往右、前、左就可以找到一個正圓形的門，其控制面板在門的左側。（註：這一道門，正是「四面體內部、三原色配色謎題」的結果）

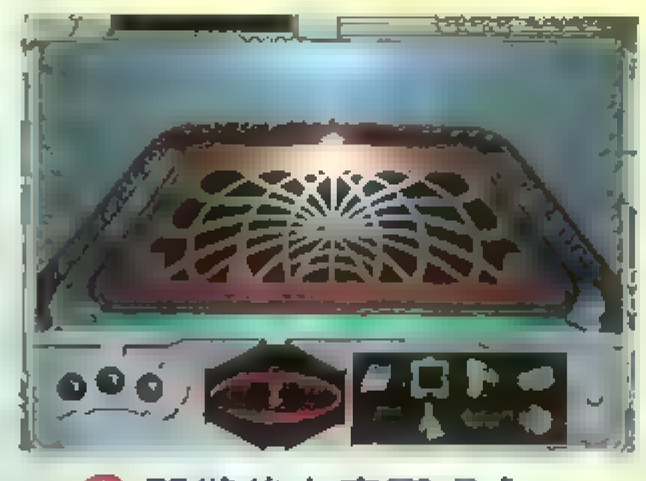
接著靠近門左側的六角形面板，將蜘蛛圖像金字塔放入上方的缺洞中，並在下方的缺口中插入星形蜘蛛圖板，圓形門就開啓了。往後、前進入圓形門，並向前、前走到了走廊的盡頭。接著往右、前、前、左、前、前、前，沿著向下的走道，找到一間四周為紅綠交錯、中央為紫色圓形平台（註：此平台會向下陷）的房間。再往右、右、右、前、前、前、前、前走去，是一間人工噴泉室，在那兒，我終於看見二隻活生生的八腳蜘蛛外星生物！不過，牠們一見到陌生人，就打開了對面的門，匆匆離開！

往前走到蜘蛛離開的門前，靠近細看這扇門，中央是半橘色、半藍色的錐形凹陷處。應該只要找到一顆同樣顏色組合的錐形寶石，就可以打開這一道門了！咦，也許剛才那二隻蜘蛛會把「鑰匙」留下來，於是我請出身形嬌小的福斯塔夫（將福斯塔夫對準門的左側區域），往門縫內一瞧，果然就幸運地找到了那顆半橘、半藍的錐形寶石。

接下來向後、右、前、右到達一面有綠色方格的牆壁前方，地板上有一件工作服－是新聞人員莎芭妮妮的。從她的工作服裡找到了三個資料盒，組合到電腦護腕上閱覽後，我對有關炸彈的來龍去脈更加了解。原來，為了防止 RAMA 太空船直衝向地球，其它組員已將可怕的核子炸彈啓動，而啓動

的密碼是歐突兒設計的 20 位數字。另外，任務指揮官大衛似乎與莎芭娓妮有較親密的關係…。

接下來往後、左、左走去，面對著人工噴泉。在噴泉的正下方，有八個彩色控制按鈕，而噴泉的左側則有四個白色按鈕。首先按下第三個白色按鈕（由左向右數），然後往左、左轉身就看到原本牆上的綠色方格已經打開，中央有一個半黃半藍的錐形凹陷處。於是找出之前拿到的半黃半藍錐形寶石，放入那錐形凹陷處內，板子就朝上拉開了。



門縫後有東西呢！

圓形的彩色圖板 A

將牆上所有的錐形寶石都取下來之後（尤其絕對不能忘記取下底部的半橘半紅寶石），就往後、左、前、前找到另一扇關閉著的門。靠近一看，中央有一個半橘半藍的錐形凹陷處，於是我立刻拿出半橘半藍的錐形寶石將門打開，並向前回到了那四周爲紅綠交錯、中央爲紫色圓形平台的房間。之後走到房間中央的紫色地板上，向上一看，天花板上有一個圓形的彩色圖板（註：這道謎題是「到達蜘蛛巢穴底層」的一部分。因爲我們還會遇到這種彩色圖板，所以爲了避免混淆，筆者將這一個圖板編號爲 A，其所代表的數字爲「彩色密碼 A」）。

注意看這一塊圓形圖板，我發現這又是一道以八進位演算法爲基礎的謎題，解釋如下：

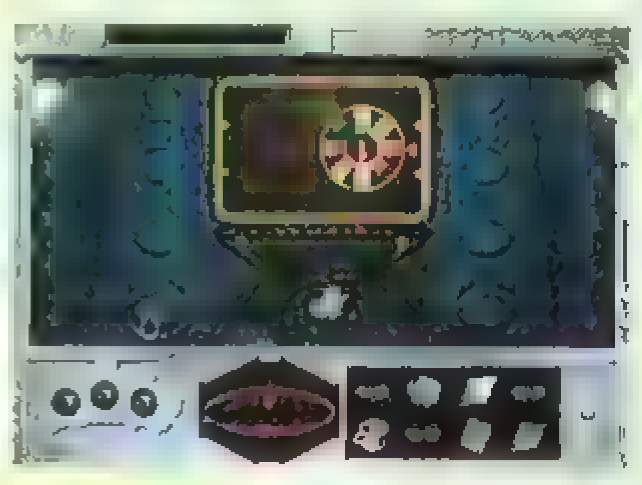
(1)圓板上共有八個彩色長方形。我們以三點鐘方向爲 0，順時針方向開始數起，每移動一個長方形就加 1，所以六點鐘方向爲 2、九點鐘方向爲 4…依此類推。八個長方形分別代表 0 至 7。

(2)這整個圓板所要代表的是一個八進位的數字密碼－舉例而言，如果內圈的白色方格在 2（代表 2×8），外圈的白色方格在 6（代表 6×1），那麼這個數字就是：「2 × 8+6=22」。

註：每當您走到這種紫色平台上而使平台下陷，圓板上白色方格的位置就會跟著隨機變動一次。因此當您記下這個數字之後，在尚未使用這個數字密碼之前，就不要再使這平台下降，否則您得再重新確認新的密碼！

當我算出這個彩色密碼 A 之後，向下、左、左、前找到一扇有半紅半黃錐形凹陷處的門。將半紅半黃錐形寶石放入凹陷處後，我繼續沿著走道向前、前、前、前、前、前走到盡頭，眼前是一道有半紅半綠凹陷處的門。這時向右轉身就看到了一台機器－在機器的螢幕上，右側的圓形彩色圖案跟剛才紫色平台上方、天花板上的十分相似，而左側的黑色圓圈內，有均勻分佈的短直線。

接著按下機器下方的圓形按鈕，螢幕切換爲三十二個小長方形按鈕。還記得剛才從天花板上記下的彩色密碼 A 嗎？接著，我輸入密碼 A 的數值後（比如若密碼 A 爲 22 ，就使 22 個長方形按鈕亮成紅色），再按下機器下方的圓形按鈕，就看到了與天花板上一模一樣的彩色圓形，並且，螢幕左側那些原本在圓圈內的短直線也由內向外移動，變成在圓圈上了！我往後、左面對著另一道門，門上有半綠半紅的錐形凹陷處。



圓內的黑線向外凸出！

我拿出半綠半紅的錐石寶石放入凹陷處，將這道門打開之後，往前、前、左、前走去，這兒的藍色條紋地板上有一個圓形的洞口且有許多短支柱分佈在洞口的邊緣。從這兒，利用那些短支柱往下爬後，再向前、前、前、右可以在牆上看到一張蜘蛛巢穴的地圖。靠近地圖，按下藍色的按鈕，就看到按鈕上方那半紅半黃的錐形圖案開始閃動。（註：這個動作的目的是打開有半黃半紅錐形凹陷處的門）

彩色圖板密碼 B

接著向後轉身，回到紫色的平台上。再向上看，又是一個八進位彩色圖板（編號爲 B）。記下此處所表示的彩色圖板密碼 B 之後，繼續向下、右、前、前、前走去，找到了與圓形圖板對應的機器。依照同樣的方法，在機器上輸入彩色圖板密碼 B 後，螢幕上右側的圓形彩色圖案就跟剛才紫色平台上方、天花板上的一模一樣，並且螢幕左側那些原本在圓圈內的短直線也由內向外移動，變成在圓圈上了！

向後、左、前回到房間中央的紫色平台上，往右轉在地板上看到密碼專家歐突兒的十字架！通常十字架是不會隨便離身的，這可不是一個好預兆啊。之後我向上、前、右沿著圓形管壁上的支柱向上攀爬，回到了上一層。眼前有二道門，在左前方的

那道門後，是另一道有半紫半藍錐形凹陷處的門。接著拿出半紫半藍錐形寶石將門打開之後，就繼續向前、右、前進入一間戰利品展示室。



戰利品展示室在左前方！

戰利品展示室

在這一間戰利品展示室中，我毛骨悚然地發現科學家塔卡吉遜居然成爲蜘蛛們的「展示品」，不但如此，在牆壁上的衆多照片當中，塔卡吉遜還被蜘蛛們用各種工具解剖研究過…，這些蜘蛛眞是太可怕了。此外，在這間戰利品展示室中，也有一個有三種外星數字的圓形板，並且在右側中央的扇形區域內，數字的顏色是紫色的，跟其它扇形區域的黑色不同，我發現這一個扇形中的數字，都有同樣的數値大小－都是 17 。



仔細觀察扇形區域！

教學老師

房間的另一頭有道關閉著的門，門上的的錐形凹陷處爲半橘半紅的顏色。首先拿出半橘半紅的錐形寶石打開這道門，接著就會見蜘蛛教學老師了！當蜘蛛老師在螢幕上問我 7 的顏色是什麼的時候，我聰明地先將牠身邊的彩色方塊旋轉 90 度（按住方塊的最頂端即可開始旋轉），然後指出「淡紫色」（由下往上數第二格）就是牠要的答案！這位蜘蛛老師似乎被我的智商嚇到了，立刻舉起二隻腳以示嘉獎，然後就交給我一張卡片。

原來是一張有關基督教義的書卡，我將書卡翻到背面一看，立刻就知道密碼專家歐突兒也遇害了，難怪他的十字架會掉在地上！因爲書卡的背面寫著「密碼－ 15 、…、…、…、 33 」。 在離開這個房間之前，我還從彩色方塊的頂端撿起歐突兒最喜歡的質數列表，並從地上的食物盤裡取出某人體器官的一部份肉塊。

接著往左、左、前、前、前穿過戰利品展示室到達走廊上，再往左、前、前、右、前走到藍色條紋地板上的圓形洞口那兒，接著向下爬下一層後，繼續向前、前、前、前進入通往地下鐵的房間。接著，我向左、前走去，找到一個供小蜘蛛們乘坐的小型地下鐵入口後，先將人體器官肉塊丟入，再派福斯塔夫進去一探究竟。

透過福斯塔夫的視野，首先將剛才丟入的人體器官肉塊撿起，接著按下白色按鈕，打開正前方的門。門一打開，眼前就是三隻小蜘蛛，正在享受著美食。後來，當福斯塔夫一向前靠近牠們，頭頂上方就伸出一隻大蜘蛛的巨手，蠻橫又霸道地搶走了最右邊小蜘蛛的食物！接著，令福斯塔夫向左，就會看到大型蜘蛛離開此地。

接著令福斯塔夫將牆上的掌上型綠色雷射槍拿下來，往後、右方走去，並拿出人體器官肉塊放在最右側的綠色平台上，使那隻小蜘蛛能夠回去繼續享用牠的餐點（註：否則牠會阻擋在歐突兒的身份証明卡前方）。然後拿下右方牆上密碼專家歐突兒的身份証明卡－卡片上面將他生日的「月份 3 」及「日期 29 」二個數字用紅筆圈了起來。接著福斯塔夫向後、右、前走去，按下白色按鈕將門打開，再向前一步，就離開了小型地下鐵，平安地完成任務回到了我的身邊。



原來是一把綠色雷射槍！

接下來往右、前、前進入那沒有動力能源的大型地下鐵後，右側的黃色杆子上掛著新聞工作人員莎芭婭妮的圍巾！向左、前、左前、前走出離開這個地下鐵房間，回到了圓形的紫色平台上。

接著往下、前、前到達機器正前方的紫色平台，再向上沿著圓形管壁的支柱向上攀爬，回到上一層。往右、前、右前轉身向右前方的門走去，再穿過走道向前，我回到了有紅綠交錯地板的房間。踏上中央的紫色平台，往斜坡上走去，沿著走道一路向上就回到了蜘蛛廣場！到了蜘蛛廣場後，向右、前、左、前、前、右、前進入迷宮，往人類廣場出發。

人類廣場

從人類廣場的入口開始，往右、前、前、前到

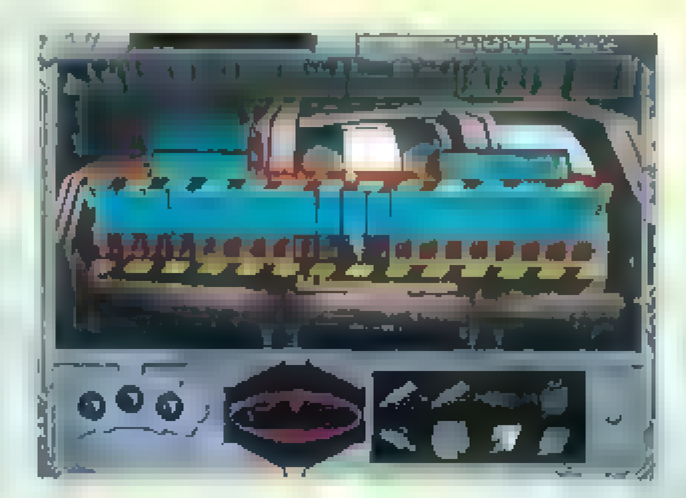
達深溝內的門前。控制面板在門的左側，我靠近面板一看，就立刻拿出那塊正方形的人類圖板插入右側，並在左側的缺口中放入人類偶像金字塔，聽到門被打開的聲音。接著向後、前、前沿著門後的階梯走下去，眼前是一面有三種外星數字的圓形板。不過這一個圓形板顯然和其它二個圓形板不太相同，因爲右側中央扇形區域裡數字並不相等！經過一番觀察，發現三個圓圈裡都各有一個9，於是我開始動手旋轉這三個圓圈，使每一個圓圈裡9的位置，都在右側中央的扇形區域裡。（註：將「內、中、外」的圓圈各別轉動「3，1，4」次即可）

當我完成這個謎題之後，圓形板就打開了，裡面放著的正是我苦尋的核子炸彈！不過，有一隻蜘蛛生化機器正認眞地守護著核子炸彈，一步也不讓我靠近。於是，我得先向前、左、前、右，拿出掌上型綠色雷射槍，發出綠色的雷射光，使鶴形生化機器將蜘蛛生化機器懸吊在半空中，才能繼續拆除炸彈的任務！當蜘蛛生化機器不再有機會傷害任何人之後，我向右、前、左、前走到炸彈的正前方。

炸彈密碼

現在的問題是，到底解除這一顆強力炸彈的20 位數密碼是多少呢？還記得保安士官長海爾曼傳送給間諜雅瑪那卡以及塔伯瑞的信件嗎？從這一封信件裡，這個20 位數的密碼必定是密碼專家歐突兒最喜歡的五組四位質數！而歐突兒最喜歡的五組質數是什麼？這就得從他身邊的物品來發掘了，重要線索條列如下：

(1)在歐突兒的結婚紀念照的背面，有一個結婚密碼X（註：如果X是 20 ，就表示爲質數列表上的第 20 組數，也就是「 0421 」）。



炸彈解除密碼是什麼？

(2)在歐突兒身份証明卡的正面，生日的「月份3 」及「日期 29 」二個數字用紅筆圈了起來，暗示了另外二組質數，也就表示了「 0047 」與「 0853 」二組質數。

(3)在歐突兒的基督教義書卡背面，寫著「密碼－ 15 、……、 33 」，表示「 0251 」一定在最左側，而「 1097 」一定在最右側。

註：以上某些數字是遊戲隨機設定的，請您自行對照質數列表，找出對應該數字的質數組。

由以上三道線索，我手邊已經有了五組四位數，且已知 15 及 33 的位置分別在最左及最右，可是還有三組數的前後順序又該怎麼排列呢？注意到核子炸彈的面板上已經出現了四位數字 2108 （註：遊戲隨機設定，前二位是第 2 組質數的後二位數，後二位是第 3 組質數的前二位數），配合上面的數字可以決定第 2 及第 3 組的四位數，剩下的最後一組數字當然也就沒有問題了。

也就是：

密碼來源	數字	對應的質數組	位置
基督教義書卡	15	0251	1
基督教義書卡	33	1097	5
結婚紀念照片	20	0421	2
身份証明卡	3	0047	4
身份証明卡	29	0853	3

另外再舉個例子而言（面板上已經出現 6100）：

密碼來源	數字	對應的質數組	位置
基督教義書卡	15	0251	1
基督教義書卡	33	1097	5
結婚紀念照片	21	0461	2
身份証明卡	3	0047	3
身份証明卡	29	0853	4

結局

輸入完畢這 20 位數的密碼之後，我按下左上方的黃色「 INPUT 」鈕，就將這顆核子炸彈解除了！（註：您只有三次的機會解除密碼）接著，正當我向後轉身準備離開時，醫學士官妮可就傳送了一封影像信件給我，說他們正在上面觀賞美麗的景象，請我快些回到上面，還說我一定不會想錯過的！就聽妮可的，我向右、右、前、前、前、前沿著階梯向上走去，果然眼見天空中放著五彩的煙火，漂亮極了，妮可他們直稱讚我做得好，之後…聽聽原作者克拉克說些什麼吧！



看他們倆滿足的表情！



作者出來說話囉！







(1) 爲了讓各位能更瞭解及活用各兵種，以下將介紹各兵種的特性：

軍師／名軍師／大軍師：我方一開始時只有諸葛亮爲軍師，雖然近戰能力不佳，但以高策略值爲特點，成長後可施展各項攻擊及回復性策略。

騎兵／重騎兵／親衛隊：可近身攻擊及反擊，攻擊力及生命力、移動力高，無法施展策略。

弓騎兵／弩騎兵／連弩騎兵：可遠程攻擊及反擊，但無法近身反擊；攻擊力及生命力高、移動力高、無法施展策略。

短兵／長兵／近衛兵：長兵及近衛兵可近身及斜向攻擊及反擊 ，能施展火計及回復等攻守兩方面之策略。

弓兵／弩兵／連弩兵：可遠程攻擊及反擊，但無法近身反擊；能施展火計等攻擊性之策略。

輕戰車／重戰車／大戰車：可近身及斜向攻擊及反擊，戰鬥力介於騎兵及步兵之間；可施展回復性策略。

小砲車／大砲車／霹靂車：射程最遠，成長後可廣範圍同時攻擊多名敵人，但是無法近身反擊；移動力不佳，所以一定要裝備增加移動力的道具。無法使用策略。

武術家／大武術家：可近身及斜向攻擊及反擊，攻擊力高，並常出現兩次攻擊；移動力高，能在各地形穿梭自如，無法使用策略。

虎兵團／猛虎兵團：可近身攻擊及反擊，攻擊時可傷害一直線的敵人；在森林中移動力較其他部隊佳，擅用假情報計及偽兵計。

山賊／義賊：可近身攻擊及反擊，在山脈上移動力較其他部隊佳，擅用山計及輔助性策略。

南蠻騎兵：可近身攻擊及反擊，攻擊力、防禦力及生命力較一般部隊高，移動力高，能在森林中移動。可施展回復性策略，但威力不大。該部隊無法升級。

(2)由電腦 AI 傾向使用偽兵計及假情報計等使對方混亂的計策，再加上長兵、弩兵、虎兵團及軍師等兵種都會施展，所以我方經常會遭到對方施展混亂計策，所以要多帶些甦醒書，以備需要時可以相互支援。若我方在攻擊前先對敵方施展混亂性策略，則攻擊時對方將不會反擊，在輪到其回合時也無法動作。

(3)村莊、城池及鹿砦在每回合開始時可恢復耐久力，也不受攻擊性策略所影響，所以相當適合做爲防守的據點。



鳳鳴山戰役

★勝利條件：敵軍全滅
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：趙雲 VS 韓瑛、趙雲 VS 韓德
■戰場寶物：笙（北方鹿砦）、鐵脊蛇矛
●過關獎賞：金 500
▲敵　軍：

韓德	重騎兵	LV15
韓瑛	重騎兵	LV15
	輕戰車	LV14 × 3
	輕騎兵	LV14 × 3
	弩兵	LV14 × 3
	小砲車	LV14 × 2
	幻術師	LV14 × 1
	運糧隊	LV13 × 1
	軍樂隊	LV13 × 1
	物資隊	LV13 × 1



※敵方援軍：夏侯楙

重戰車	LV16
重騎兵	LV15 × 2
重戰車	LV15 × 1
弩騎兵	LV15 × 3
大砲車	LV15 × 1

選擇以全軍通過鳳山道的方式來進行後，我軍部隊在一開始時便會佈置在地圖西邊，這時敵軍將不會主動進攻，所以我方可以一一引出攻擊。先將森林中的弩兵引出解決，然後以趙雲爲首的騎兵隊將韓瑛及前面的騎兵隊予以殲滅，這時韓德會出陣爲兒子報仇，再讓趙雲以單挑方式將他解決。隨後對付以幻術師爲首的敵人時，由於其附近的部隊極弱，可搭配我方弩騎兵的支援，將其一次殲滅。

在第七回合時，以夏侯楙爲首的援軍將會從地圖北方出現，由於其兵力分成兩路後實力也隨之分散，所以我方可以兵分兩路來予以殲滅。別忘了到地圖北方的鹿砦中，可以得到軍樂隊專用的笙。

南安・安定戰役

★勝利條件：佔領安定城
⊙限制回合： 40 回合
◆單挑武將：王平 VS 夏侯楙
■戰場寶物：朱雀爪牙、根性果
●過關獎賞：金 700 、全體 EXP+60
▲敵　軍：南安城→夏侯楙　重戰車　LV17

楊陵	長兵	LV15
	長兵	LV15 × 3
	弩兵	LV15 × 3
	大武術家	LV15 × 1
	武術家	LV14 × 2

安定城→崔諒

重戰車	LV16
輕戰車	LV14 × 3
重騎兵	LV15 × 4
弩騎兵	LV15 × 4

※敵方援軍：無



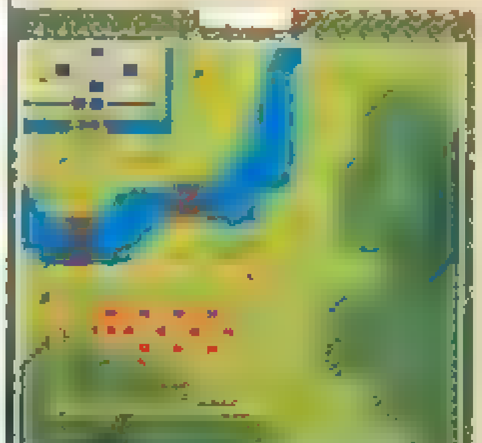
由於安定城的守備兵力不弱，而且會有遭到南安城的守軍夾軍之虞，所以我方最好選擇誘敵的戰鬥方式。一開始時崔諒會誤信情報而派兵出城，這時我方可以先派遣一到兩支騎兵移到地圖中央的城鎮等待，其餘部隊則在南安城外等待；等到崔諒的大軍移動到地圖中央森林的南方時，就讓先前派出的騎兵突擊安定城。

當安定城被我方攻佔時，崔諒的軍隊便會投降而從地圖上撤退，接著關興及張苞便會依孔明的計策實行，讓南安城內的守軍陷入混亂，這時在南安城外的我方部隊便可以趁虛而入，將敵人予以全滅。別忘了讓王平去和夏侯楙單挑，可以得到可觀的經驗值哦！

天水城戰役

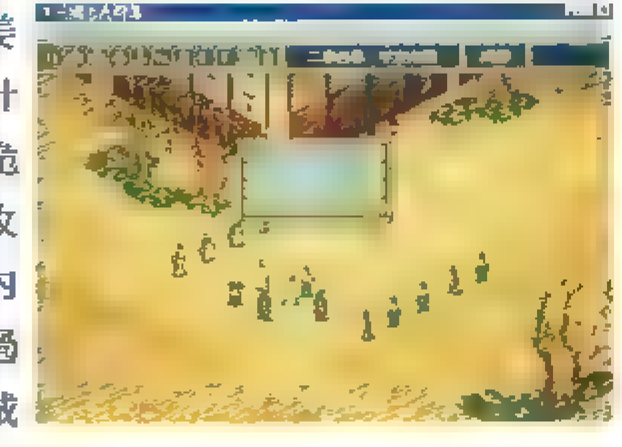
★勝利條件：馬遵撤退／孔明退至東南方鹿砦
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：趙雲 VS 姜維
■戰場寶物：恢復肉
●過關獎賞：金 1500
▲敵　軍：馬遵

長兵	LV17
長兵	LV15 × 3
弩兵	LV15 × 1
大砲車	LV15 × 1



※敵方援軍：

姜維	重騎兵	LV17
梁緒	重騎兵	LV16
梁虔	重騎兵	LV16
	重戰車	LV15 × 4
	重騎兵	LV15 × 3
	長兵	LV15 × 4
	弩兵	LV15 × 3



由於在史實上姜維將會識破孔明的計策，所以我方就乾脆以正攻的方式來進攻。一開始時天水城內只有少數守軍，不過等到我方部隊攻入城內時，敵方的大軍就會從四面八方出現，將我軍予以包圍，這時勝利條件便成爲讓孔明退到東南方的鹿砦。雖然如此，由於對方的兵力並不是很集中，所以我方還是有機會可以將對方一一擊破。

冀城戰役

★勝利條件：擊倒姜維
◐限制回合：30 回合
◆單挑武將：魏延 VS 姜維、關興 VS 姜維
▣戰場寶物：援部書
●過關獎賞：金 700 、全體 EXP+30
▲敵　軍：天水城→姜維　重騎兵 LV18

馬遵	長兵	LV17
梁緒	重騎兵	LV17
梁虔	重騎兵	LV17
尹賞	運糧隊	LV17
	重戰車	LV16× 2
	重騎兵	LV16× 2
	弩騎兵	LV16× 3
	長兵	LV16× 5
	大砲車	LV16× 2
冀城→		
	長兵	LV16× 4
	弩兵	LV16× 2

※敵方援軍：無

使用埋伏的方式，便可以輕易獲得勝利。在戰役一開始時，姜維因爲擔心冀城的母親安危，便會率領著數支部隊往冀城移動；由於冀城的守軍並不強，所以我方可以輕易攻佔，然後就準備對付姜維。雖然我方可以讓關興及魏延與姜維單挑，但是仍會被突圍，不過在我方的優勢兵力包圍下，要捕捉姜維可說是手到擒來。在戰役結束後姜維將會加入我方陣容。

第二幕　街亭之戰

祁山戰役 I

★勝利條件：曹眞撤退
◐限制回合：30 回合
◆單挑武將：魏延 VS 朱讚、關興 VS 曹遵
▣戰場寶物：雙眼虎、白銀爪牙、投石車
●過關獎賞：金 1700 、全體 EXP+50
▲敵　軍：

曹眞	都督	LV21
曹遵	弩騎兵	LV21
郭淮	重騎兵	LV20
朱讚	長兵	LV20
	重戰車	LV19× 3
	重騎兵	LV19× 4
	弩騎兵	LV19× 3
	長兵	LV19× 2
	弩兵	LV19× 2
	大武術家	LV19× 1
	猛虎兵團	LV19× 1
	盜賊	LV19× 2
	大砲車	LV19× 1
	運糧隊	LV19× 1

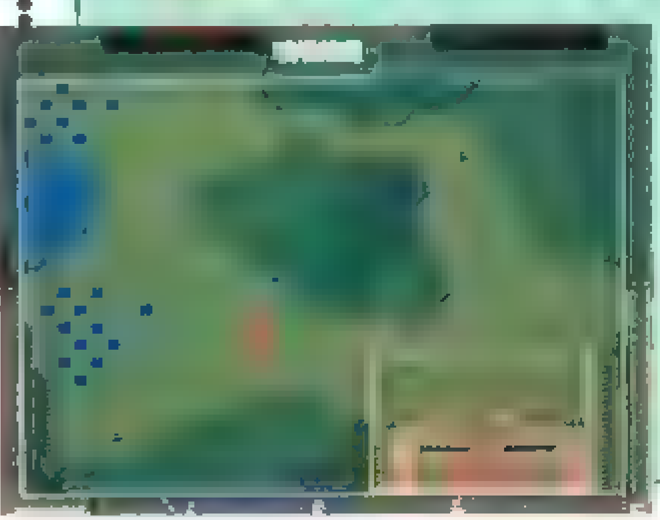
※敵方援軍：無

首先接受王朗的挑戰，然後在以下面的方式回答：『以大漢的名義』、『只是代替董卓篡權』、『畜生也妄想談論天道』，這時王朗將會被氣死而撤離戰場，而敵方部隊也會受到雙方辯論結果的影響，導致攻擊力及防禦力下降、移動力減少，每回合耐力也會逐漸減少。這時我方以孔明爲首的主隊便可以直取曹眞軍，而另一邊的部隊則視其實力，來決定是否在橋邊迎敵或以旁邊的城鎮來輔助作戰。



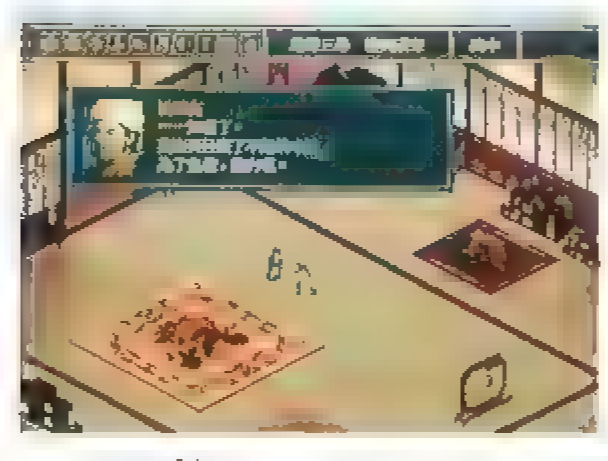
西平關戰役

★勝利條件：雅丹撤退
◐限制回合：25 回合
◆單挑武將：關興 VS 越吉、姜維 VS 楊鬫
▣戰場寶物：元戎弓、倚天劍
●過關獎賞：金 500
▲敵　軍：雅丹　重戰車 LV19



越吉		
	重戰車	LV18
楊鬫		
	重戰車	LV17
	重戰車	LV17× 11
	羌族兵	LV17× 6

※敵方援軍：無



由於對方的戰車隊又多又強，最好是以挖陷阱的方式來作戰。首先南方的越吉大軍會衝向我方，這時我方在前負責誘敵的部隊就趕快撤回西平關的柵欄內；等到越吉一馬當先衝入柵欄內時，整個部隊會陷入土坑，而遭受相當嚴重的傷害及造成混亂，這時我方便可傾巢而出，盡快將其全滅，因為在後方的雅丹及楊闌將會率軍前來支援。以單挑方式讓姜維與楊闌單挑之後，楊闌將會在戰鬥後加入我方陣容。

街亭戰役

★勝利條件：馬謖退至西南方鹿砦
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：王平 VS 申儀、王平 VS 申耽
■戰場寶物：恢復肉、恢復米、木牛
●過關獎賞：無
▲敵　軍：

司馬師	名軍師	LV20
張郃	重騎兵	LV19
申儀	弩騎兵	LV19
申耽	弩兵	LV19
	重戰車	LV18×5
	重騎兵	LV18×6
	弩騎兵	LV18×2
	長兵	LV18×3
	弩兵	LV18×1
	猛虎兵團	LV18×1
	大砲車	LV18×1

※敵方援軍：司馬昭

名軍師	LV20
弩騎兵	LV18×2
猛虎兵團	LV18×2

基本上這是與麥城戰役相同的關卡，也就是說不一定要成功地完成任務，盡人事聽天命吧！首先馬謖和主部隊會被困在山上，而王平則在地圖西邊駐紮；先讓弩兵及弩騎兵則移到西邊的山頂待命，然後讓馬謖移到至山腰處，這時司馬昭及伏兵便會出現在西方的山腰處，這時我方便可以趁著其進入射程距離時，居高臨下予以攻擊，然後再讓其他部隊配合攻擊。當司馬昭軍撤退之後，就開始讓馬謖移往山下，這時要注意敵方部隊的移動後攻擊距離，別一次引來太多敵軍。

當馬謖的主部隊在移動時，也別讓王平閒著；首先將其下方的三支敵方部隊予以殲滅，然後再讓他們在橋樑旁的城鎮附近待命，如果可能的話，就盡量引出對岸的敵軍，但也要注意別一次引出太多，免得消化不良。原則上地圖南邊的司馬師不會主動攻擊，所以盡量別招惹他。



在戰役結束後，將要選擇是否將馬謖以軍法處置；雖然馬謖的能力相當不錯，但如果將他正軍法的話，將可以使我方所有部隊因士氣大振而提高五級，所以還是把他砍了吧！

漢中撤退戰

★勝利條件：孔明、趙雲撤退至南方鹿砦
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：馬岱 VS 陳造、趙雲 VS 萬政
■戰場寶物：恢復米、十矢弩
●過關獎賞：金 1000 、全體 EXP+50
▲敵　軍：

西邊→	曹真	重戰車	LV21
	張郃	重騎兵	LV20
	陳造	義賊	LV20
		重騎兵	LV19×4
		弩騎兵	LV19×2
		長兵	LV19×1
東邊→	郭淮	重騎兵	LV20
	申儀	弩騎兵	LV19
	申耽	弩兵	LV19
		重騎兵	LV18×5
		弩騎兵	LV18×2

※敵方援軍：

萬政	
重騎兵	LV19
長兵	LV19×2
長兵	LV18×2
義賊	LV18×1

由於我方及追兵都分為兩路，所以就分成兩方面來講。在東北方的孔明方面，由於其東邊有一條較狹小的山道，所以我方可以利用這個地利，將追軍予以殲滅；比較麻煩的是東南方的趙雲，由於除了趙雲外的部隊實力都較弱，所以最好利用南方的村莊及之間的森林通道來防守。記住別一昧往目的地移動，否則會遭到地圖中央的伏兵襲擊。若孔明軍方面已經能掌控局勢的話，就讓一些部隊前往支援趙雲軍。

第四章 北伐·後篇

第一幕 陳倉攻防戰

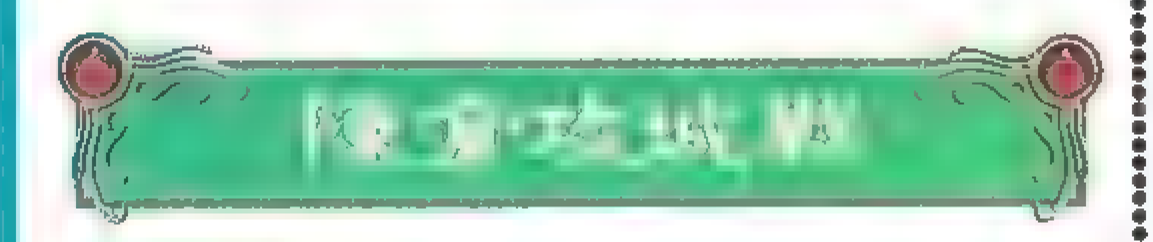


★勝利條件：孔明退至南方鹿砦
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：魏延 VS 王雙、姜維 VS 費耀
■戰場寶物：諸葛弓、武勇種
●過關獎賞：金 500



▲敵　軍：北邊→曹眞	重戰車	LV24
郭淮	重騎兵	LV22
王雙	猛虎兵團	LV22
	重戰車	LV20×4
	重戰車	LV19×2
	重騎兵	LV19×4
	弩騎兵	LV19×4
	大砲車	LV19×2
西邊→張郃	重騎兵	LV23
	重騎兵	LV20×3
	重騎兵	LV19×2
※敵方援軍：費耀	重騎兵	LV22
孫禮	猛虎兵團	LV21
	弩騎兵	LV20×3

當選擇退到漢中的方式時，我方會集中在陳倉南方的橋樑下方，而敵方則從北方及西方兩面夾擊，這時我方可以利用地形的優勢，前陣以重騎兵及重戰車為首，後方則以弩兵及弩騎兵等支援，如果有大砲車就更理想了。敵方的王雙相當厲害，最好讓魏延與他單挑，如果讓張嶷與王雙碰面的話，將會被擊敗。



★勝利條件：消滅郝昭
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：無
■戰場寶物：神弓、白虎
●過關獎賞：金 1000 、全體 EXP+50



▲敵　軍：郝昭		
大戰車	LV23	
重戰車	LV20×5	
長兵	LV21×5	
弩兵	LV20×2	
大武術家	LV20×3	
大砲車	LV20×2	
※敵方援軍：無		

由於要爭取時效，所以就直接選擇少數精銳進攻的方式，這時我方最好派出移動力較高的部隊，如騎兵、弩騎兵及大武術家等。由於對方尚未準備完全，所以在守勢上有些零亂，我方可以急襲的方式來一一擊破；過了數回合後，郝昭的病情便會加重，而使得其耐久力每回合逐漸減少，因此不去管他的話，勝利一樣垂手可得。

祁山追擊戰

★勝利條件：司馬懿撤退／佔領東北方城池
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：無
■戰場寶物：連發弩、精神果
●過關獎賞：金 1200 、全體 EXP+50

▲敵　軍：本陣→郭淮	重騎兵	LV23
	重騎兵	LV20×8
	弩騎兵	LV20×5
先鋒→張郃	重騎兵	LV23
孫禮	猛虎兵團	LV22
戴陵	大戰車	LV21
司馬懿	名軍師	LV24
	重戰車	LV20×1
	弩騎兵	LV20×3
※敵方援軍：無		

選擇伏兵的方式，將可以使我方更為有利。一開始時我方部隊將張郃等先鋒部隊完全包圍，但是東北方敵軍大本營的司馬懿將會率軍前來救援，所以我方必須盡快將張郃等部隊完全殲滅，免得反遭夾擊。

當司馬懿的大軍移動到地圖中央的城池時，我方的另一支伏兵趙雲及廖化將會出現在敵方的大本營南方，這時司馬懿會率兵立刻回防，而我軍也可以趁勢予以衝殺一陣，讓司馬懿大敗而回。

第二幕　祁山爭奪戰

二谷道戰役

★勝利條件：司馬懿撤退
⊙限制回合：30 回合
◆單挑武將：關興 VS 秦良
■戰場寶物：智謀種、絕影
●過關獎賞：金 1500 、全體 EXP+50
▲敵　軍：

北邊→	曹眞	都督	LV25
	秦良	連弩騎兵	LV24
		重戰車	LV22× 5
		重騎兵	LV23× 3
		弩騎兵	LV22× 3
南邊→	司馬懿	名軍師	LV25
	張郃	重騎兵	LV24
	劉曄	大砲車	LV23
		重戰車	LV22× 4
		長兵	LV22× 3
		大武術家	LV23× 2
		義賊	LV22× 3
		大砲車	LV22× 1

※敵方援軍：無

由於魏延在此關會不受控制，所以我方最好選擇全軍對付司馬懿的方式，以集中全力對付南邊的司馬懿。不過在第三回合後，北邊的曹眞軍便會發現司馬懿遭到攻擊，而開始率軍南下夾擊，所以我方要盡快將司馬懿擊倒。基本上以騎兵及弩騎兵將其一次打倒，不然遭到其計策反擊時，將會受到相當大的傷害。

祁山戰役 II

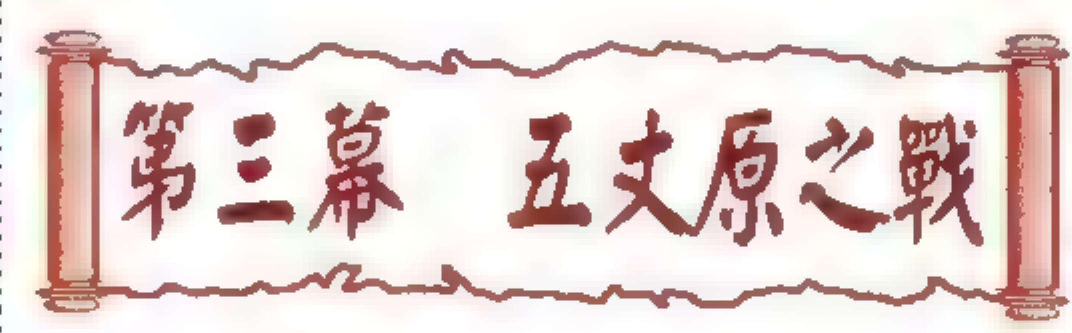
★勝利條件：司馬懿撤退
⊙限制回合：30 回合
◆單挑武將：馬岱 VS 戴陵、廖化 VS 樂綝
■戰場寶物：仁愛果、武勇果、古錠劍
●過關獎賞：金 500
▲敵　軍：

司馬懿	名軍師	LV27
戴陵	重戰車	LV25
張虎	長兵	LV25
樂綝	弩兵	LV25
劉曄	大砲車	LV25
	重戰車	LV24× 6
	重騎兵	LV25× 1
	重騎兵	LV24× 4
	弩騎兵	LV24× 4
	長兵	LV24× 3
	弩兵	LV24× 2

※敵方援軍：

張郃	重騎兵	LV26
	重騎兵	LV24× 4

終於到了雙方正面對決的時刻。首先對方的先鋒部隊會往我方逼進，接著在第三回合時，敵方的騎兵也會往我方陣地衝來，這時我方可以憑著數量上的優勢予以殲滅。由於在第七回合時對方以張郃為首的騎兵隊將會出現支援，所以我方可以事先讓趙雲等較強硬的部隊固守在橋樑上，以阻止對方的攻勢。同樣地，只要讓司馬懿沒有施展策略的機會，要擊倒他可說是相當容易。



第三幕　五丈原之戰

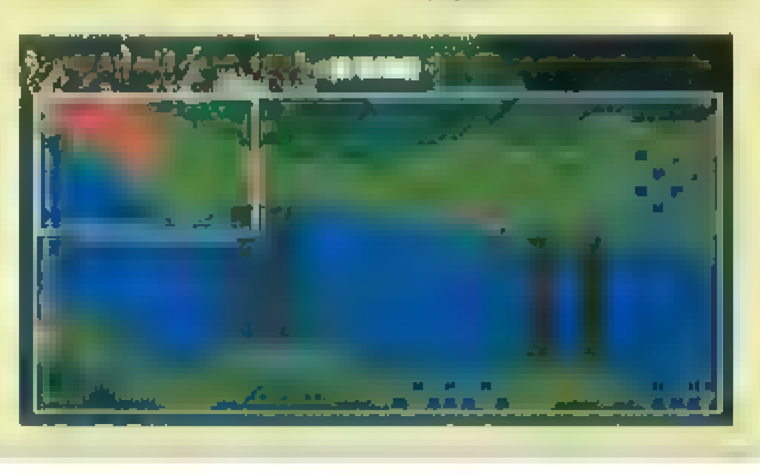


渭水戰役

★勝利條件：進入東北邊陣地／退至西南方鹿砦
⊙限制回合：30 回合
◆單挑武將：無
■戰場寶物：仁愛果、爪黃飛電
●過關獎賞：金 1000 、全體 EXP+30
▲敵　軍：

南邊→	司馬懿	名軍師	LV29
	郭淮	重騎兵	LV27
	夏侯霸	弩騎兵	LV27
	夏侯威	弩騎兵	LV26
	夏侯惠	大砲車	LV26

夏侯和	大砲車	LV26
	重騎兵	LV25×5
	重騎兵	LV24×1
	弩騎兵	LV24×3
北邊→張虎	長兵	LV26
樂綝	弩兵	LV26
	弩兵	LV25×4
※敵方援軍：	長兵	LV25×3
	大武術家	LV25×3
	猛虎兵團	LV25×3
	義賊	LV25×2

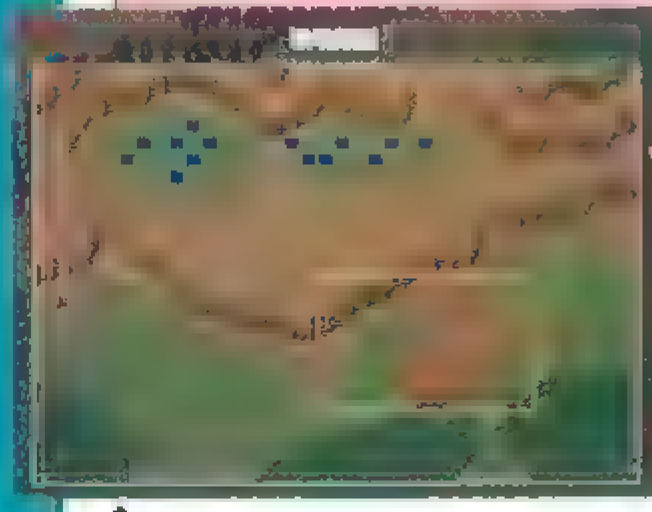


選擇進攻北邊陣地的方式時，雖然敵人的主力部隊都在南岸，但是我方一接近東北邊的陣地時，對方埋伏在山脈及森林中的大批部隊將會傾巢而出，所以我方得先讓趙雲等數支騎兵先前往誘出這些伏兵，然後再往回撤，而孔明則移動到西南方的鹿砦。如果對部隊的實力有信心的話，也可以利用西北方的村莊來做爲據點，將來襲的部隊一一殲滅。

葫蘆谷戰役

★勝利條件：司馬懿撤退
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：馬岱 VS 司馬懿
■戰場寶物：無敵神牌
●過關獎賞：金 1000 、全體 EXP+50
▲敵　軍：

司馬懿	名軍師	LV29
司馬師	名軍師	LV26
司馬昭	名軍師	LV26
夏侯霸	弩騎兵	LV27
夏侯威	弩騎兵	LV26
夏侯惠	大砲車	LV26
夏侯和	大砲車	LV26
	長兵	LV25×3
	弩兵	LV25×2
	大砲車	LV24×2



※敵方援軍：郭淮	重騎兵	LV27
張虎	長兵	LV26
樂綝	弩兵	LV26
	重騎兵	LV25×5
	弩騎兵	LV25×3
	長兵	LV25×3



選擇誘入谷內再予以火攻的作戰方式，自然是對我方較有利。當司馬懿率軍追擊魏延而深入葫蘆谷時，將會遭到火攻而耐久力減少100、攻擊力及移動力下降的狀態。這時候敵方會紛紛往谷外爭相逃脫，我方部隊只要在出口處予以截擊即可。不過要注意在第六回合時，以郭淮爲首的援軍將會在地圖東南方的平原處出現，所以我方要事先擺好迎敵陣勢，以來個迎頭痛擊。



五丈原戰役

★勝利條件：司馬懿撤退
⊙限制回合： 50 回合
◆單挑武將：姜維 VS 司馬懿
■戰場寶物：黃金製鎧
●過關獎賞：金 1000 、全體 EXP+50
▲敵　軍：

司馬懿	名軍師	LV31
司馬師	名軍師	LV30
司馬昭	名軍師	LV30
郭淮	親衛隊	LV30
夏侯霸	連弩騎兵	LV30
夏侯威	弩騎兵	LV28
張虎	長兵	LV28
樂綝	弩兵	LV28
辛毘	近衛隊	LV28
	重騎兵	LV28×1
	重騎兵	LV27×5
	弩騎兵	LV27×2
	長兵	LV27×4
	弩兵	LV27×5

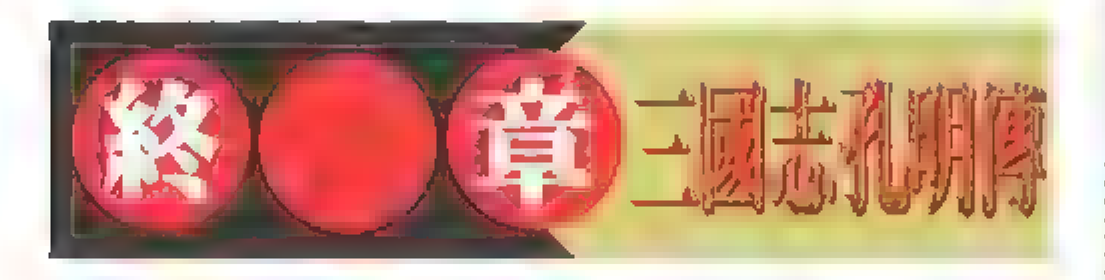
※敵方援軍：
無





如果沒有意外的話，孔明應該還命不該絕，所以在本場戰役中將能夠繼續作戰。一開始時孔明不會出現在我方陣容中，而敵方的司馬懿認為孔明已死，便會以三路攻勢來襲，這時我方可以在陣地前面的平原迎敵，利用山脈及森林之間的通道來阻遏敵人攻勢。

等到第六回合時，孔明將會出現在陣地中，而司馬懿在大吃一驚之餘，便會指揮全軍撤退，這時我方可以趁勢追擊，盡可能地消滅對方；等到司馬懿退回東北方的城池時，戰役便會宣告結束。





眉城戰役

★勝利條件：曹爽撤退
⊙限制回合：30 回合
◆單挑武將：趙雲 VS 夏侯霸
■戰場寶物：恢復肉、將軍鎧、呂布弓
●過關獎賞：金 1000

▲敵　軍：		
曹爽	都督	LV32
曹羲	近衛兵	LV30
曹彥	近衛兵	LV30
曹訓	近衛兵	LV30
	長兵	LV29×1
	長兵	LV28×1
	弩兵	LV29×2
	弩兵	LV28×2
	大武術家	LV28×1
	猛虎兵團	LV28×1
	大砲車	LV28×4

※敵方援軍：		
夏侯霸	連弩騎兵	LV31
夏侯威	連弩騎兵	LV30
夏侯惠	霹靂車	LV30
夏侯和	霹靂車	LV30
	重騎兵	LV28×3
	重騎兵	LV27×2



選擇由西側進攻的方式，可以避免在第三回合時受到東北方出現的敵方援軍之夾擊。兵分兩路由眉城的西門及南門分別進攻，然後在攻入城中後，再讓一些部隊把守住北方的城門，以遏阻敵方的援軍。要特別注意曹氏兄弟之近衛兵會施展假情報計及火龍計，別讓整體攻勢受到阻礙。

武功戰役

★勝利條件：奪取兩岸糧倉
⊙限制回合：30 回合
◆單挑武將：關索 VS 夏侯霸、姜維 VS 郭淮
■戰場寶物：恢復米、恢復肉、孫子兵法
●過關獎賞：金 800、全體 EXP+25

▲敵　軍：		
南邊→曹爽	都督	LV33
曹羲	近衛兵	LV31
夏侯霸	連弩騎兵	LV32
夏侯威	連弩騎兵	LV31
夏侯惠	霹靂車	LV31
夏侯和	霹靂車	LV31
	大戰車	LV30×2
	長兵	LV29×2
	弩兵	LV29×2
	猛虎兵團	LV30×1
北邊→曹彥		
	近衛兵	LV31
曹訓		
	近衛兵	LV31
	連弩兵	LV30×1

※敵方援軍：		
郭淮	親衛隊	LV32
	大武術家	LV28×2
	義賊	LV30×2

由於在奪取北方的糧倉時，在森林附近會出現敵方伏兵，所以選擇集中奪取南岸糧倉的方式來進行，只要直接擊倒曹爽便可以獲得勝利。如果想要攻佔北方的糧倉取得寶物時，由於被森林所阻隔，所以必須派遣大武術家或猛虎兵團等可在森林移動的部隊。



★勝利條件：曹爽撤退／孔明退至西南方鹿砦
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：魏延 VS 曹爽、廖化 VS 夏侯霸（會被斬）
■戰場寶物：玄武砲、青龍弓
●過關獎賞：金 500

▲敵　軍：曹爽	都督	LV34
曹彥	近衛兵	LV32
	親衛隊	LV30×3
	近衛兵	LV31×2
	連弩兵	LV30×4

※敵方援軍：城內→夏侯霸

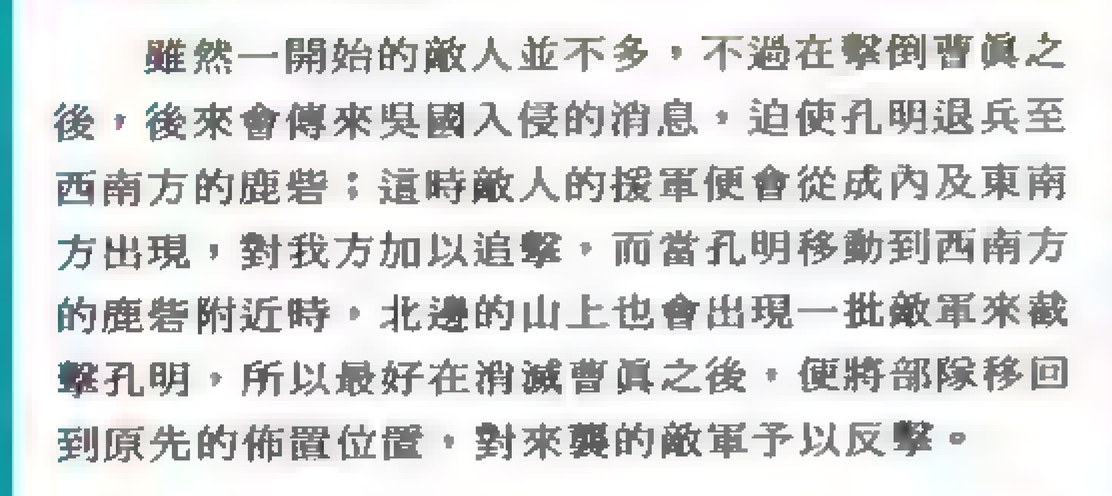
連弩騎兵	LV33
親衛隊	LV31×3
近衛兵	LV31×3
連弩兵	LV30×2

東南方→曹訓

近衛兵	LV32
大戰車	LV30×2
連弩騎兵	LV31×2

西南方→曹羲

近衛兵	LV30
大武術家	LV30×2
猛虎兵團	LV30×2



雖然一開始的敵人並不多，不過在擊倒曹眞之後，後來會傳來吳國入侵的消息，迫使孔明退兵至西南方的鹿砦；這時敵人的援軍便會從成內及東南方出現，對我方加以追擊，而當孔明移動到西南方的鹿砦附近時，北邊的山上也會出現一批敵軍來截擊孔明，所以最好在消滅曹眞之後，便將部隊移回到原先的佈置位置，對來襲的敵軍予以反擊。

第二幕　孔明返蜀



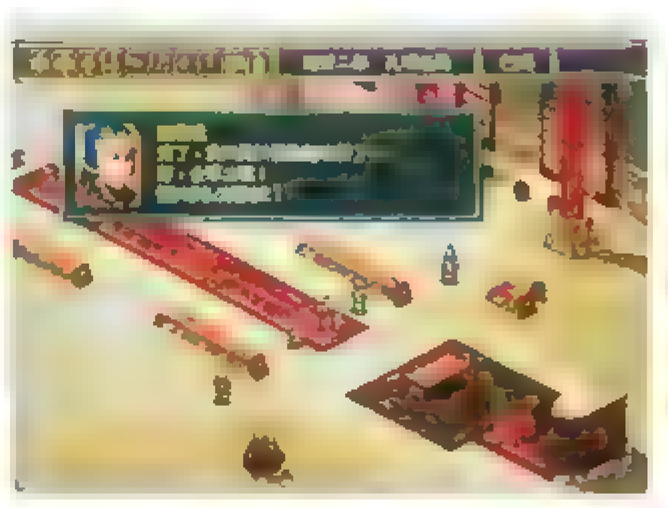
巴西戰役

★勝利條件：敵軍全滅
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：祝融 VS 朱桓、孟獲 VS 陵統
■戰場寶物：疾風馬車
●過關獎賞：金 1500

▲敵　軍：陸遜	大軍師	LV35
徐盛	大戰車	LV34
朱桓		
	大戰車	LV34
	近衛兵	LV32×6
	連弩兵	LV32×6
	猛虎兵團	LV32×3
	運糧隊	LV32×1
	物資隊	LV32×1
	軍樂隊	LV32×1



◎我方援軍：孟獲	南蠻騎兵	LV32
祝融	南蠻騎兵	LV30
孟獲	南蠻騎兵	LV28
※敵方援軍：淩統	近衛兵	LV34
孫韶	連弩兵	LV33
	大戰車	LV32×3

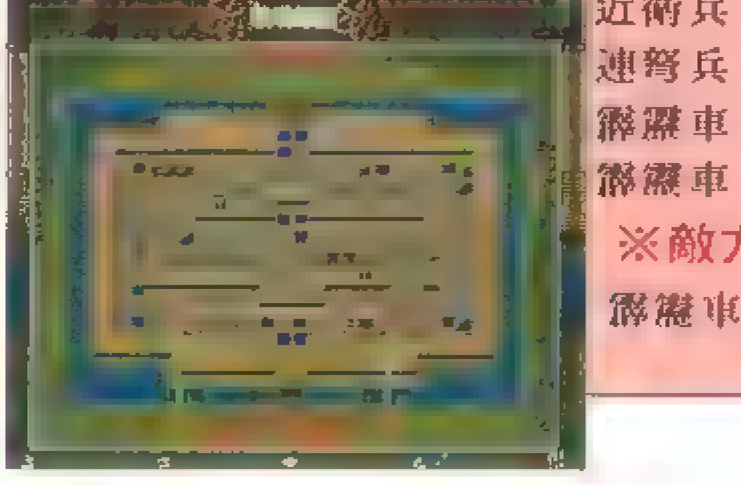


-開始時地圖下方的巴西城只有由我方控制的三人，而敵軍諸葛瞻、趙統及趙廣就在東方的對岸大舉侵襲而來；雖然我方的主部隊遠在地圖的西北角，不過不需太操心，因為在第三回合時，以孟獲為首的南蠻援軍便會出現在城西，加入守軍的陣容，然後我方再趁敵軍攻城時予以夾擊。由於陸遜在第 20 回合時便會撤退，所以要擊倒他的話，要把握有限的時間。當戰役結束之後，諸葛瞻、趙統、趙廣、孟獲及祝融五人將會加入我方陣容。

白帝城戰役

★勝利條件：陸遜撤退
⊙限制回合： 25 回合
◆單挑武將：姜維 VS 徐盛、孟獲 VS 陸遜
■戰場寶物：鬼神盾
●過關獎賞：金 600、全體 EXP+40

▲敵　軍：陸遜	大軍師	LV36
孫韶	大戰車	LV35
徐盛	大戰車	LV35
全琮	猛虎兵團	LV34
	近衛兵	LV32×3
	連弩兵	LV33×3
	霹靂車	LV33×3
	霹靂車	LV32×2



※敵方援軍：丁奉

霹靂車	LV35

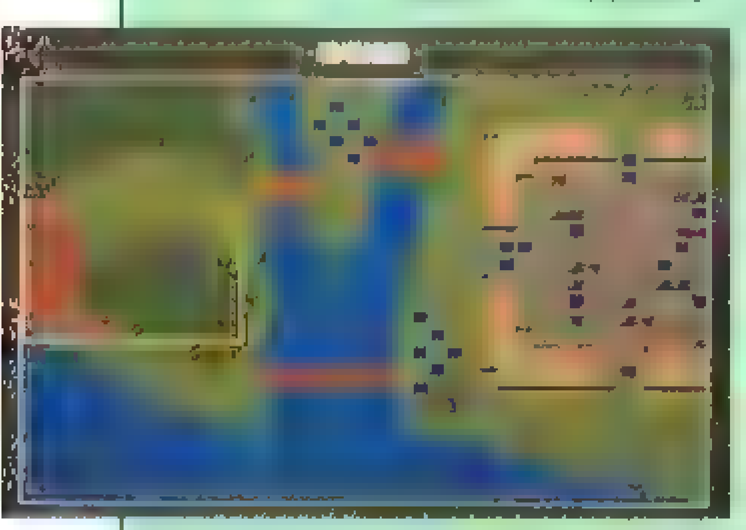
薛綜	霹靂車	LV34
	大戰車	LV32×6
	親衛隊	LV33×4
	猛虎兵團	LV32×1
	軍樂隊	LV32×1

選擇南北合攻的方式時，可以讓我方兵力有效地由南北兩邊的城門攻擊，而減少我方部隊相互阻擋的機會；不過要注意在第四回合時，白帝城的東南方將會出現大批援軍，所以要先攻下南邊的城門，然後再反利用城門來阻隔敵人的援軍。只要注意對方的假情報計及偽兵計，那麼要擊倒孤立在城內的陸遜就不是件難事。

江陵戰役

★勝利條件：孫權撤退
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：姜維 VS 孫皓、諸葛瞻 VS 諸葛恪
■戰場寶物：蚩尤鎧
●過關獎賞：金 1000 、全體 EXP+45
▲敵　軍：

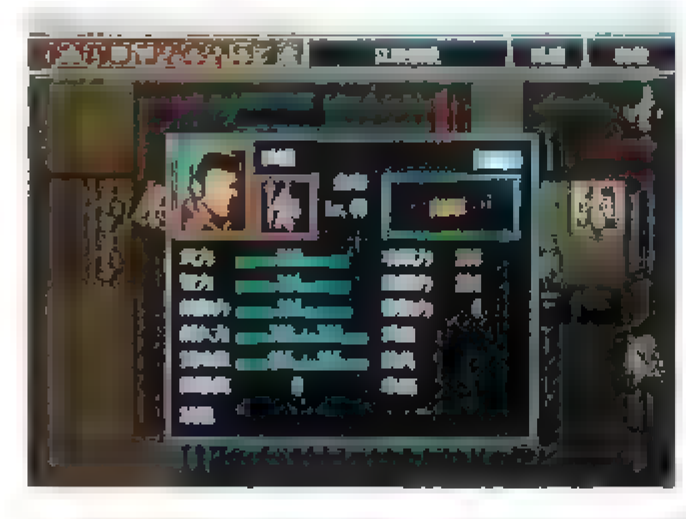
孫權	皇帝	LV40
陸遜	大軍師	LV37
諸葛靚	大軍師	LV36
徐盛	大戰車	LV36
孫韶	連弩兵	LV35
丁奉	霹靂車	LV35
諸葛恪	親衛隊	LV34
薛綜	霹靂車	LV34
	大戰車	LV33×3
	親衛隊	LV33×4
	近衛兵	LV33×4
	霹靂車	LV34×4
	大砲車	LV33×1



※敵方援軍：

孫皓	近衛兵	LV35
顧雍	連弩兵	LV36
陸績	近衛兵	LV35
步騭	近衛兵	LV35
虞翻	連弩兵	LV35
	親衛隊	LV33×1

相當壯觀的大會戰，敵方的陣容相當堅強，尤其是兵種為皇帝的孫權，不僅攻擊力、防禦力及生命力都相當高，也能施展大猛火之類的超強力火計，所以要隔外小心。部隊在耐久力低於300時，最好避免與孫權交戰。



開始時我方先兵分南北兩路進擊，而在第六回合時，以孫皓為首的敵方援軍將會出現在江陵城南方及北邊的小島處，所以要注意避免被夾擊。由西門及南門攻入城內後，先消滅其他敵軍，再以連弩兵或連弩騎兵等兵種遠距離攻擊，而其他部隊則以恢復物品支援；若能先以計策讓孫權混亂，就一切都沒問題了。

長安攻城戰Ⅱ

★勝利條件：郭淮撤退
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：魏延 VS 夏侯霸（至我方）
■戰場寶物：精神種、孟德新書
●過關獎賞：金 500
▲敵　軍：

郭淮	親衛隊	LV38
夏侯霸	連弩騎兵	LV37
	親衛隊	LV35×2
	重騎兵	LV35×2
	近衛兵	LV35×3
	連弩兵	LV35×5
	大武術家	LV35×2
	義賊	LV35×2
	霹靂車	LV34×6

※敵方援軍：

張郃	親衛隊	LV37
張虎	近衛兵	LV36
樂綝	連弩兵	LV36
	連弩騎兵	LV34×2

敵方的兵力規模雖然龐大，但我方可以加以各個擊破。不過此戰役有幾點必須注意的地方：第一是敵方的援軍將會在第六回合時出現在城門外下方的森林，要提防遭到夾擊；第二是當我方部隊通過城內中央的兩座城池處時，會引發對方的火計，而使在其附近的我方部隊遭到不小的傷害。至於夏侯霸就讓魏延去單挑，在戰役後將會加入我方（但不會出現在可調派的部隊之中）。



華山戰役



★勝利條件：司馬師撤退
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：馬岱 VS 鄧艾、孟獲 VS 鍾會
■戰場寶物：項羽矛
●過關獎賞：金 1200 、全體 EXP+25
▲敵　軍：司馬師　大軍師　LV40

司馬師	大軍師	LV40
郭淮	親衛隊	LV39
張郃	親衛隊	LV39
鄧艾	大軍師	LV38
鍾會	大軍師	LV38
張虎	近衛兵	LV37
樂綝	連弩兵	LV37
	大戰車	LV35× 3
	近衛兵	LV35× 3
	連弩兵	LV36× 3
	大武術家	LV35× 3
	義賊	LV35× 3



※敵方援軍：無

如果選擇在華山以西迎敵的話，我方部隊將會在地圖西邊，而敵方則在地圖東北邊。一開始時以郭淮爲首的大軍將會由下方的平原向我方進攻，而司馬師則由山脈之間的森林向我方後方突襲，但是司馬師會一馬當先，因此我方可以先派遣騎兵等單位在下方山道較狹窄處迎擊郭淮軍，而大武術家、猛虎兵團等可在森林中移動的部隊，就直接埋伏在山上來截殺司馬師吧！

函谷關戰役

★勝利條件：司馬昭撤退
⊙限制回合： 30 回合
◆單挑武將：姜維 VS 鄧艾、孟獲 VS 鍾會、張苞 VS 司馬昭
■戰場寶物：霸王之劍
●過關獎賞：金 2000
▲敵　軍：

司馬師	大軍師	LV40
鄧艾	大軍師	LV38
鍾會	大軍師	LV38
	近衛兵	LV35× 3
	連弩兵	LV36× 3
	大武術家	LV35× 3
	霹靂車	LV36× 6

※敵方援軍：兩側→

張虎	近衛兵	LV37
樂綝	連弩兵	LV37
	大戰車	LV36× 2
	義賊	LV35× 2

東北方→張郃

親衛隊	LV39
親衛隊	LV36× 2
連弩兵	LV36× 3



選擇以間諜放火開城的話，不僅可賺開城門，還可以放火使對方部隊陷入混亂，所以值得採用。戰役一開始時就盡快衝入關內，將陷入混亂中的敵軍予以殲滅，但是要通過中央兩邊的鹿砦時，要小心對方的伏兵會從兩側出現；而第十回合時，張郃率領的援軍也會從東北方出現。不過司馬昭的防禦力並不高，所以要擊倒他並不是件困難的事。

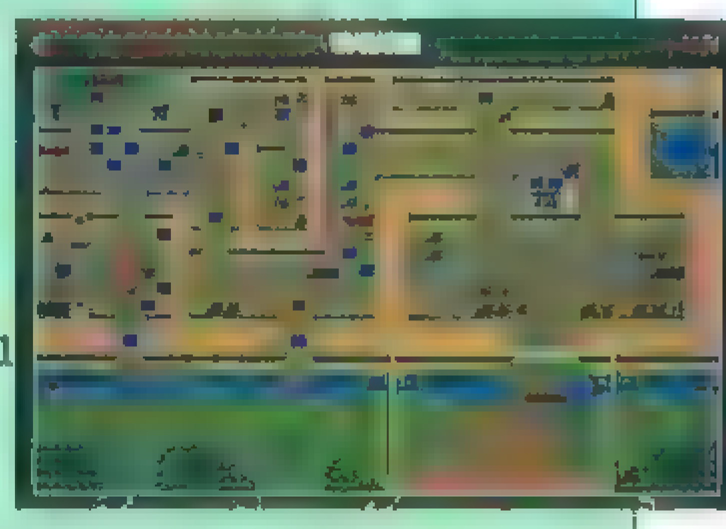
戰役勝利之後，就盡量讓所有部隊購買恢復物品及甦醒書吧！另外有最好讓騎兵隊攜帶輕功書，會用得到的。接下來就要進行最後的決戰了，加油吧！

洛陽戰役 I

★勝利條件：司馬懿、司馬師撤退
⊙限制回合： 80 回合
◆單挑武將：孟獲 VS 張郃（同歸於盡）、姜維 VS 張虎、魏延 VS 樂綝
■戰場寶物：大猛火書、回歸書、援軍書
●過關獎賞：無
▲敵　軍：

司馬懿	皇帝	LV45
司馬師	大軍師	LV42
司馬昭	大軍師	LV42
張郃	親衛隊	LV41
鄧艾	大軍師	LV40
鍾會	大軍師	LV40

大戰車	LV38× 3
近衛兵	LV38× 6
連弩兵	LV37× 3
霹靂車	LV37× 5
運糧隊	LV37× 1
物資隊	LV37× 1
軍樂隊	LV37× 11



※敵方援軍：

張虎	近衛兵	LV39
樂綝	連弩兵	LV39
	大武術家	LV37× 1
	猛虎兵團	LV37× 1

由於接下來要連續進行兩場戰役，所以在戰役將要勝利之餘，別忘了儘量讓我方部隊保持在最佳狀態；由於兩個戰役的限制回合只有八十回合，而又是路途相當遙遠的城內戰，所以就讓大戰車及霹靂車等使用輪子移動的部隊退休吧！本戰役最好在二十回合左右完成，才有時間進行下一關。

由於敵人在入口附近佈下陷阱，所以最好先讓趙雲帶著孫子兵法先進入城內，而其他部隊先在城外待命（別過橋）；當趙雲通過中央的廣場時，便會引發大火，如果我方有部隊在此的話，將會遭到耐久力減少200的命運。如果讓孟獲與張部單挑的話，則會兩敗俱傷而雙方皆退出戰場。

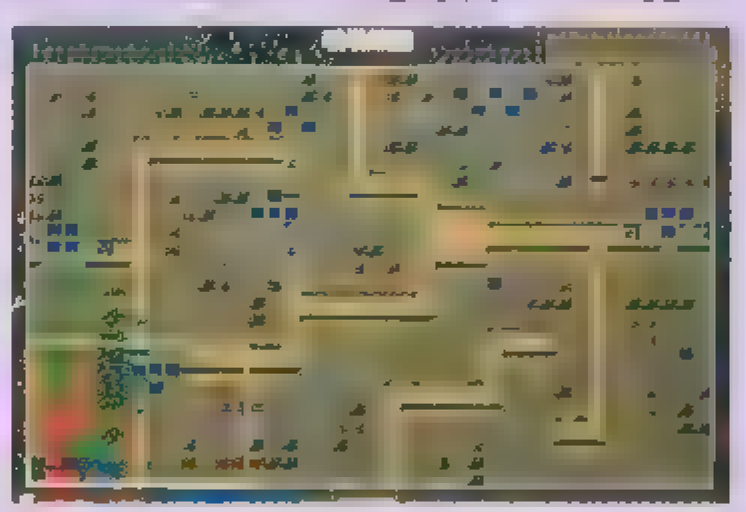
由於鍾會及鄧艾所在的地方皆是相當難攻的關卡，所以我方得有心理準備，能突圍時就盡量往前衝。在經過中央北方的城池時，可派遣某支部隊搜尋，將會發現漢獻帝，而使得我方的所有部隊攻擊力上升，對於突破下面集結的敵方部隊有相當大的幫助。當我方部隊移動到下方時，敵方的援軍會出現在司馬家族的附近，並且會再度讓部隊集結在中央偏西的城池中，而猛虎兵團的傷兵計，對我方的作戰能力又是一大考驗。

當突破重重關卡來到司馬家族前面時，司馬懿會先開溜，這時我方可以最快的時間將司馬師及司馬昭擊倒，便可以通往下一關了。

洛陽戰役 II

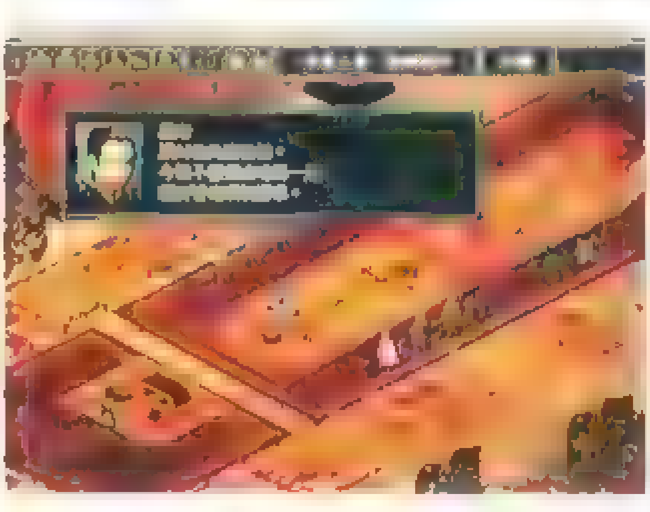
★勝利條件：擊倒司馬懿
⊙限制回合：（80－通過前一關）回合
◆單挑武將：趙雲 VS 鍾會、張苞 VS 鄧艾、姜維 VS 司馬師、魏延 VS 司馬昭
■戰場寶物：經驗稱、恢復肉、大猛火書、援國書
過關獎賞：無
▲敵　軍：

司馬懿	皇帝	LV45
司馬師	大軍師	LV43
司馬昭	大軍師	LV43
鄧艾	大軍師	LV42
鍾會	大軍師	LV42
華歆	連弩兵	LV41
陳群	軍樂隊	LV41
辛毘	運糧隊	LV41
	大戰車	LV40×1
	親衛隊	LV40×1
	連弩騎兵	LV40×1
	近衛兵	LV40×6
	連弩兵	LV40×3
	霹靂車	LV40×6



由於本關的移動路途相當遠，所以讓騎兵等部隊由城門攻擊，而孔明等能通過森林的部隊則直接攻擊右邊的鄧艾，以節省移動的時間；不過該處守勢相當強硬，最好是將其一一引出。

當騎兵隊擊倒中央的鍾會並通過後，當部隊移動到接近鄧艾所在時，會突然引發毒煙，而使敵我雙方部隊皆中毒，造成混亂、移動力減半及耐久力每回合減少的狀態；其中最需要注意的是移動力減少的狀態，要趕快使用之前購買的輕功書來回復。



當部隊擊倒鄧艾並往前移動時，還會再遭到司馬懿的火攻，一共有三次，每次皆會讓耐久力降低100，所以要相當留意；除了第一次的遭遇處外，擊倒中央的近衛兵及移動至地圖南方時，都會再引發火攻。在遭到損傷時，就盡量利用恢復物品來回復，策略值則保留來用在敵人身上。要注意一點，就是別去拿地圖右上方的援國書，否則會再度遭到火攻，而使得在附近的兩軍耐久力降低200，並陷入混亂及耐久力每回合減少狀態中。

當擊倒辛毘之後，便可以看到司馬懿了；先讓姜維及魏延去單挑司馬師及司馬昭，然後再將附近的部隊予以清除之後，便得全力準備來對付司馬懿了。由於司馬懿的各方面能力都是最強，所以最好讓趙雲等攻擊力及生命力高的騎兵打前鋒，孔明則以回復策略來輔助攻擊。雖然敵人相當頑強，但是在不計代價的攻勢之下，還是可以獲得勝利的。







話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖屢讀與程式設計師作對，偶遇BUG指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覺得旁途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

★ 面額 35元 酬賞 350元，另贈雜誌一期
★ 面額 6元 酬賞 500元，另贈雜誌一期
★ 面額 9元 酬賞 900元，另贈雜誌一期
★ 面額 12元 酬賞 1200元，另贈雜誌一期



非洲探險2

3.50

作弊模式

執行遊戲時，打africa2-pdmode進入遊戲就可開啓作弊模式，之後在遊戲中打入pandapror可直接購買道具，在遊戲中打入pandamagic可直接購買法術，在遊戲中打入editperson可直接修改人物基本屬性。



超鋼戰神

12.00

如果大家在玩SHATTERED STEEEL超鋼戰神時遇到無法過關，可以試試以下按鍵，可以作爲小秘技：

按 ENTER 後鍵入

SMITE	消滅當前目標	FNORD 210mm	槍
CAPONE	啓動友軍的機械人	GEY18	個
RODRIGO	啓動友軍的戰鬥機	BCUAL18	個
HENCHMAN	啓動重型機械人	CUOL18	個
shivaGONIALES	加速	KWAHAMOTRO	導彈
RAGNAROK	從座艙中跳出	FISHHEADS IR	導彈
RATSNEST	中等雷射	STOOL	地雷
DINGLERERRY	高級雷射	CHERNOSYL nuke	終極武器
BLIPPLEBLOOPS	快速雷射	NUMBER CHANGER	滾動地雷
HARDCOIDE 30mm	管槍	IMOUITAHERE	成功完成任務
CURVEDLINES 50mm	管槍	COCKANDLOAD	再度充滿武器
BIGONES 70mm	管槍	KICKSOMEBUTT	重型雷射和64個火箭砲
DOGAN 120mm	管槍		



真侍魂



黑子密技

●周泰明

在一開始選擇角色時鍵入：↑↓→↑↓← ＋A便可使用黑子（一定要VS模式才可）。此外，不論你是勝對手或敗都一樣，場比賽結束後便GAME OVER。

以下是黑子必殺技大介紹：

黑子僞刃投	相撞時按住↓	衝擊波	↓↘←＋B
黑子擊放	E鈕連打	霸王翔孔拳	←→↙↓↘←＋A
黑子白旗陣	←＋CE	雙截球	↓↙→＋A
黑子赤旗陣	←＋BF	半月波	↓↘←↘↓↙→＋A
黑子絡旗陣	←↘↓↙→＋A	豆球	↓↙→↙←＋BC
黑子爆烈	受傷時按CE或者按BF	黑子亂舞	←↘↓↙→←＋E
虎煌拳	↓↘←＋A	黑子大亂舞	←→↙↓↘←＋F
煎餅手裡劍	↙集氣←＋A	黑子娃娃	↙↓↘←↓↘＋D

P.S. 切換鍵以PC鍵盤為準，J=A、K=B、U=C、P=D、L=E、O=F名稱僅供參考



在遊戲一開始的命名時，輸入POOSLICE即可。（會聽到特殊的音效）本秘技不會發生只能玩一關即跳回DOS的『悲劇』～

效果1：

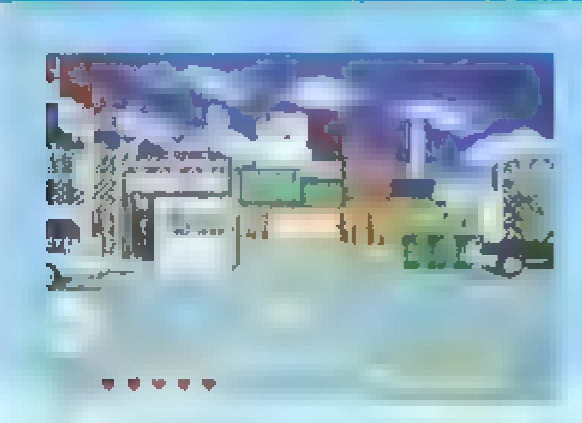
在武器選單只要按" "這個鍵即可增加10000的現金，在R&D CRYO選單同一樣有效。

效果2：

在武器選單只要按"0"這個鍵即可增加新的武器，在CRYO選單按"0"這個鍵即可增加新的裝備。在R&D選單按"0"這個鍵便可以研發新武器。

效果3：

遊戲開始後，按"Q"這個鍵即可武器和血全滿，遊戲進行中，按住Alt鍵和"T"鍵，可將你的青蛙移動到滑鼠所指的位址。遊戲進行中，按住Alt鍵和"C"鍵，可直接完成此關的任務



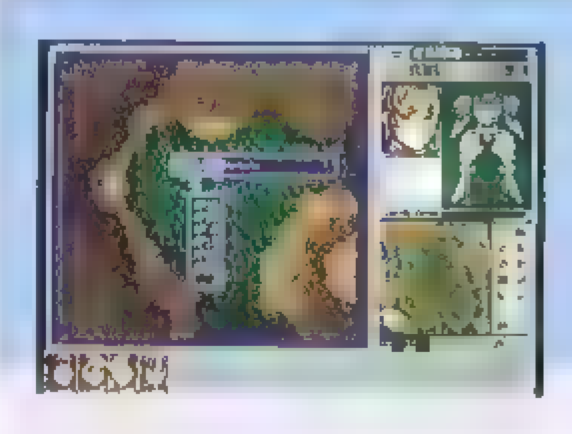
VR終極戰警



無敵密技

●廖明興

在遊戲中先按下"PAUSE"暫停鍵，接著輸入"BANG"四個字之後就會變成無敵了。



特勤機甲隊2-DASH



秘密的店

●簡正隆

當走到下列地點時，請先讓該隊員在平常狀態下，就是不要叫出隊員的行動指令畫面（也就是行動指令視窗），把滑鼠游標移到右方COMMAND的N字連續按3次，再移到下面該人物的人物資料欄按下左鍵，然後出現指令畫面時，按下右鍵，馬上便會出現秘密的店囉！

地點：滑行路的變鬱之行動←X=20、Y=44、高度=32、地形=10。
：比亞調查之行動←X=36、Y=08、高度=08、地形=04。
：在演習場之行動←X=16、Y=18、高度=32、地形=10。
關閉前道門之行動←①X=13、Y=69、高度=36、地形=10。
←②X=55、Y=62、高度=36、地形=10。
：Wedge Buster之行動←X=44、Y=02、高度=30、地形=0。





在戰鬥場面，角色一覽表的裝備欄中，任選一角色然後卸下任一裝備，再進入道具欄的畫面，滑鼠直接點選販賣指令，即可販賣不等的金錢，反覆的販賣即可獲得金錢無限999999元。



FIFA 97足球

5.00

這個遊戲十分流行，想要用簡單方法勝利可以使用以下秘技，先將電腦日期調回1997年2月29日

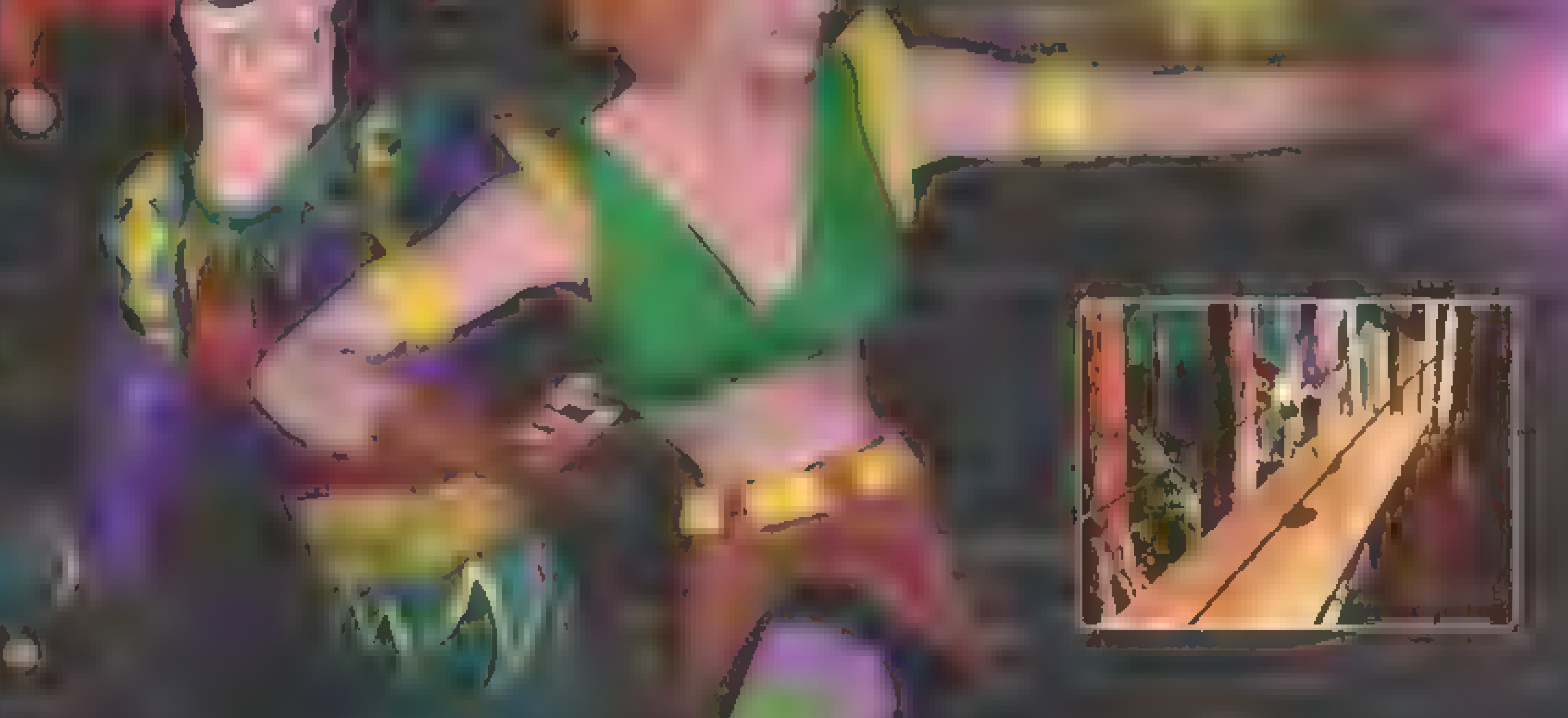
- ● 選新加坡隊參賽，便可在進行遊戲時按入密碼
- ● KELONG使用秘密球員
- ● LAOCHIAO得到多一些球員
- ● CANTONA使球員送球給旁邊隊友抽射
- ● 另外KAYU，LTH兩項功能留給大家人試



「眾神之門」將紡出新的傳說
Windows®95 專用
作業環境:Windows95中文版
CPU:i486(66MHZ)以上.(推薦使用Pentium TM(75MHZ)以上)
記憶體:16MB以上
顯示器:640x480dot以上,256色以上
必需配備:硬碟/CD-ROM光碟機/滑鼠/PCM音源
在日本非常受歡迎的遊戲,要以Windows95中文版的型態登場了!
讓人有親近感的遊戲系統,喜劇性的戰鬥場面,充實的故事內容,
只有在Windows95上才能享受得到美麗的繪圖與音質.
勇者鬥狂神
誠徵:日文翻譯、程式設計、
台北分公司
軟體世界

PANDEMONIUM!™

妮姬發哥大冒險



超越個人電腦上同等級的動作
媲美飛天幽夢和超級馬利歐



- 歡樂 人組：妮姬和發哥(還有發哥的權杖-席得)各有不同的動作與攻擊方法，歡笑滑稽地演出魔法世界大歷險
- 漂亮得令人無法置信的即時3D貼圖場景，帶給你全新的立體感受
- 你控制的角色還會 愛的青蛙和烏龜
- 自由的3D攝影機視角，流暢的畫面捲動
- 個人電腦上前所未有的遊戲體驗



CRYSTAL DYNAMICS



台灣區獨家代理發行

憶弘國際有限公司

http://www.mmi.com.tw

米利亞多媒體產品銷售聯盟

Multimedia Products

業務專線 (02)917-9018 Fax (02)914-2820

郵政劃撥帳號 18368560 帳戶 憶弘國際有限公司


任你擺佈的—愛奴
刺激你的感官、挑逗你的情慾！
人氣急升！
熱烈銷售中
緊縛の館
COPYRIGHT 1997~8 XYZ CO.,LTD ALF CO.,LTD
Esの
Wo Es War,soll Ich werden
方程式
台灣首度顫慄登場的
驚世駭俗H.GAME
銳利的刀刃劃過！雪白肌膚的女體浸在
殷紅的血泊中
匪夷所思的故事情節，精妙變化的人物
造型，絕對令你動容。
一套玩家絕不能錯過的偵探冒險遊戲。
18
本軟體專為成年玩家設計
未滿十八歲請勿購買
COPYRIGHT 1996~97 Abogado Power ,ALF CO.,LTD



銷售總代理

BANCO 偉泓企業有限公司

台北總公司:台北縣新店市民權路108號10樓 TEL: (02)218-1025 FAX: (02)218-1349

台中分公司:台中市重慶路6號 TEL: (04)310-1800 FAX: (04)310-1802

高雄分公司:高雄市褒忠街91巷21號 TEL: (07)383-8952 FAX: (07)383-8404

免費服務電話: 080-201018 E-MAIL: banco1@ms2.hinet.net



星空魔法美少女
遊戲特色：
一部結合動作、戰略，的超級大作
即將誕生....!
非常玩家資訊有限公司企劃製作
TEL:(02)9129458 FAX:(02)9116884

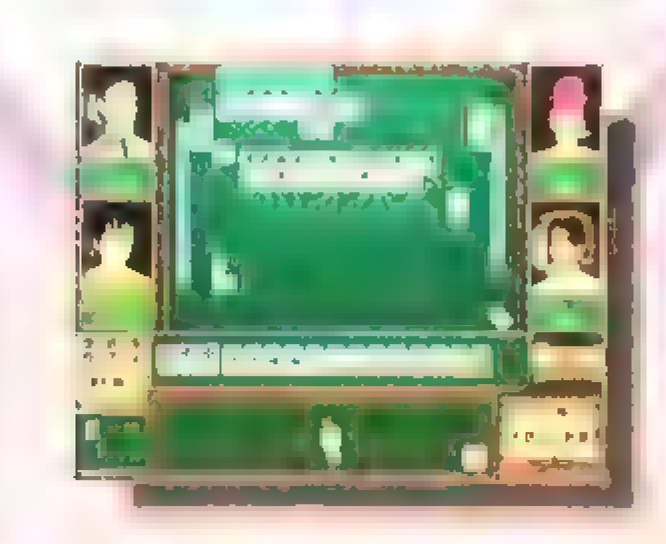


- 附 SEEDNET ACCOUNT
- INTERNET 連線對戰功能
- 區域網路對戰
- 附 微軟瀏覽器



- FOR Win95
- 連線時的電腦託管功能
- 全程語音串場以及自由設定台數番數
- CD音軌的配樂
- 全程語音
- 精3D的場景人物及動畫







捷友資訊科技股份有限公司 製作 發行

地址 台北市南港區重陽路223號1F
TEL: (02)651 2818
FAX (02)651 6043

網址:www.apexsoft.com.tw
E Mail:mjmaster@apexsoft.com.tw
Game server:game.apexsoft.com.tw



最男人的運動！最真實的美式足球比賽！

你將沉迷在各式高超的贏球戰略及技巧中，自行設計進攻模式並編輯戰術，還可以管理整個球隊及調整場地、困難度及判罰等各種比賽設定。

來自全美國各州數十個著名球隊詳實的聯隊資料，不但讓您可以全方位的創造新球隊，還可以經理人身份深入球隊的運作。

可以選擇鍾愛的球隊出賽，還可以選擇不同的遊戲模式，如人類對電腦，人類對教練或電腦對電腦等單打或雙打模式。

當然也可以選擇季前賽、職業盃或自訂球季。

各種特殊的攝影角度將替你捕捉最細微的比賽實況並自動重播精彩的動作。

熱汗淋漓的衝撞快感將在指間迸發。真實模擬的大聯盟美式足球比賽將在您的電腦上展開...



CAUTION: PLAYING THIS GAME MAY REQUIRE THE USE OF A FIRST AID KIT

觸地得分，勝利可期！旋緊你的運動神經，上場囉！





您的老朋友

迎接軟世百期雜誌百萬獎品大放送活動系列（一）萬人集字，讀者專享權利請沿虛線剪下貼於99期集字卡上

Invitation

軟體世界雜誌即將邁向百期
誠摯地邀請您與我們同享百期的喜悅



系列活動（一）萬人集字

軟體世界雜誌（Soft world Magazine;SWM）每月提供遨遊在穿越時空，超乎想像的電腦遊戲上的多元資訊，結合平面雜誌，饒富聲光影像的MegaDisc光碟與無遠弗屆的全球網站資源，帶給您全球最新，最熱的電玩資訊。

從草創的蹣跚步履，到邁向百期的穩健成長，編輯部全體同仁再致誠摯的謝意，感謝讀者多年的鼓勵與支持。

從本期（96）起，我們將於各期推出迎接軟世百期的活動系列，除藉此難得的機會再度回饋讀者長期的厚愛外，並邀請讀者與我們同慶軟體世界雜誌邁向百期的喜悅，編輯部衷心期待您的參與。

活動內容：

● 自96期起，每期均提供一個字供讀者收集（請留意各期雜誌內頁截角）至99期止共計四個字，本社並將於第99期雜誌內提供集字卡，讀者集齊96～99期的〔軟〕，〔體〕，〔世〕，〔界〕四個字後，貼於集字卡上，並回答集字卡上所提出的一個問題（答案參考第99期編輯室報告內容）。

● 將集字卡寄回(免貼郵資)即可參加抽獎，前100名寄回者，尚有特別獎喔！

活動時間：

● 即日起至1997年7月20日止(以郵戳為憑)。

活動獎項：

● 獎項內容及名額將於98期軟體世界雜誌公佈。

● 中獎名單則刊登於101期軟體世界雜誌，請讀者密切注意!!

注意事項：

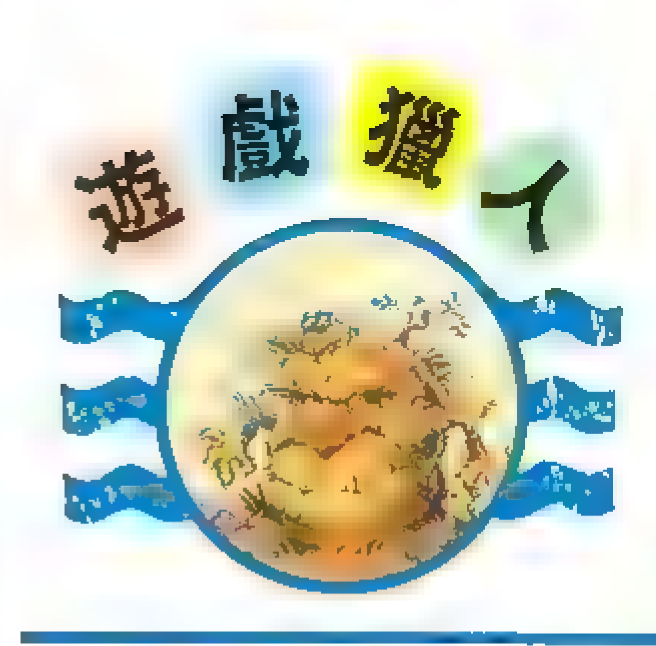
● 集字與集字卡影印無效。

● 未集滿四字及未回答集字卡上問題者亦視同無效！





銀河霸主 II



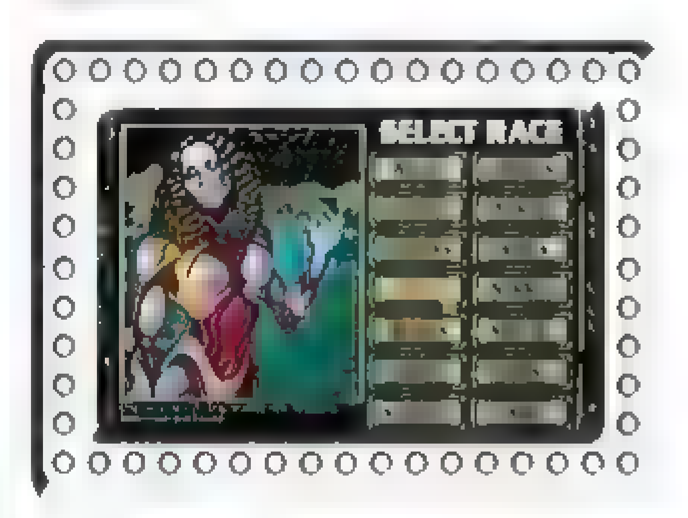
本文作者／廖奇建



青出於藍的續集

記得在去年年底之前，筆者就聽說《銀河霸主Ⅱ》已經上市了，不料過了許久，仍然未見國內廠商加以引進，筆者還以爲原先聽到的消息有誤；後來筆者才知道，原來《銀河霸主Ⅱ》剛推出的版本有一些 Bug ，所以發行公司又緊急將已上市的產品全面回收，重新修正以後再推出。不過國內的玩家可以放心，因爲早期的版本並未在國內流通，所以玩家買到的應該是更新過後的版本。

通常一個好遊戲的續集，總是令人既期待，又怕受傷害的。因爲在前一代表現很好的情況下，玩家總期待下一代能夠更好，但是對於遊戲的設計人員來說，這一點是很難辦到的；畢竟程式技術與美工技巧的進步是需要一段時間的，而遊戲性的提升，可以說更是難上加難的，而這也正是許多續集遊戲，被評爲『未如預期良好』的主要原因，其實不是這些續集遊戲做得不好，只是因爲它們未能突破前作的規模罷了。《銀河霸主Ⅱ》在製作過程中，相信也承受了不小的壓力，畢竟在美國廣大的太空策略遊戲市場上，最能夠吸引玩家的還是《銀河霸主》，所以在面對其他遊戲的挑戰之下，二代是丟不起這個臉的。



那麼二代到底作得如何呢？筆者在經過了數十個小時的奮戰之後，唯一的感覺就是：『SIMTEX小組實在太厲害了！』因爲整個《銀河霸主Ⅱ》中，很少有什麼重大的創新與突破，甚至可以說《銀河霸主Ⅱ》只是將MICROPROSE比較成功的幾個作品加以抄襲而已；但是 SIMTEX 卻可以將這些抄來的東西完全融合，並且深入發揮，使得遊戲的表現比起一代又更加進步了！

同樣是抄襲各家的特長，爲何《銀河霸主Ⅱ》的表現會遠優於《魔星大戰略》呢？筆者覺得



用金庸小說中的『北冥神功』與『吸星大法』來比喻，可能會比較容易理解一點。《銀河霸主Ⅱ》就像練了北冥神功一樣，把來自各家的專長都融合成爲自己的一部份；《魔星大戰略》則像練了吸星大法一樣，雖然吸收了各家的專長，但是這每一個部份在體內卻仍然自成系統，無法充份地協調。

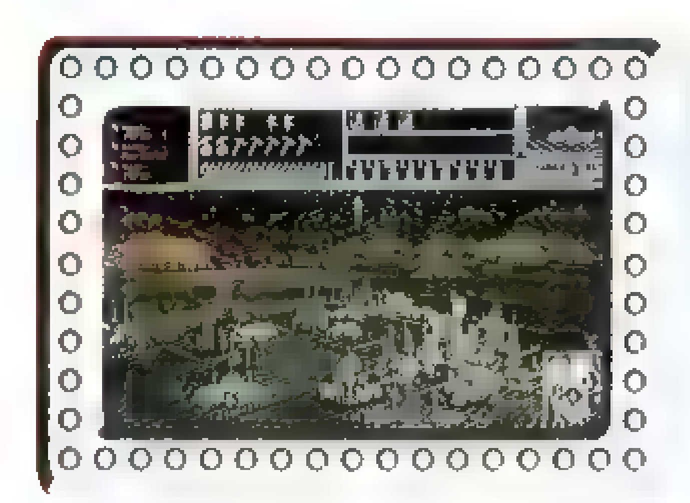




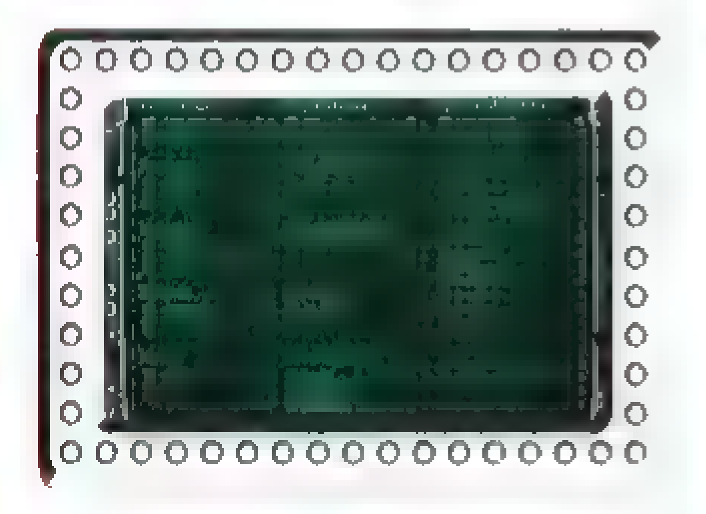
改良式的新架構



筆者對《銀河霸主Ⅱ》最深



的印象，就是成功地把《魔法大帝》的部份要素融合進來；由於《魔法大帝》又有一大部份的設計是抄自《文明帝國》，所以本遊戲一共包含了《銀河霸主》、《魔法大帝》與《文明帝國》三個策略遊戲的精華部份。



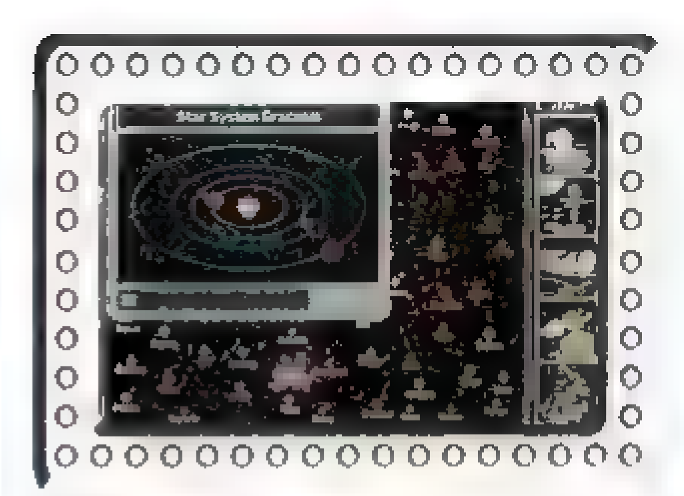
整個遊戲一開始的進行方式，大致上與一代相同，不過在選擇種族的時候，除了多出一些新的種族外，也增加了讓玩家自己創造的功能。玩家需要特別注意



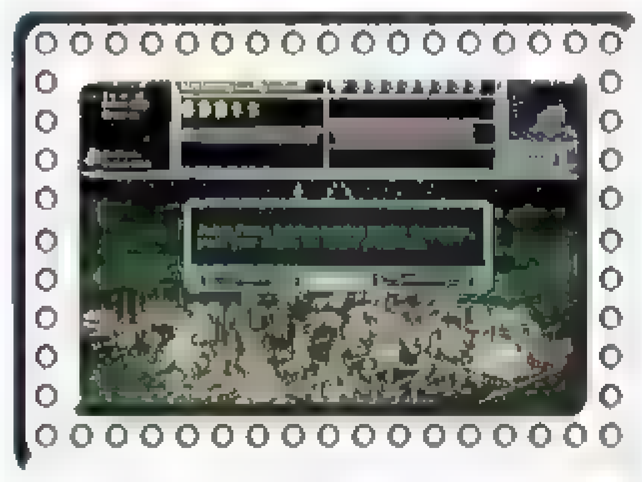


的地方，就是如果您選到的是沒有創造力的種族，那麼每次的研究都只會有一種成果，長久累積下來，在科技方面可能會落後某些對手一大截。

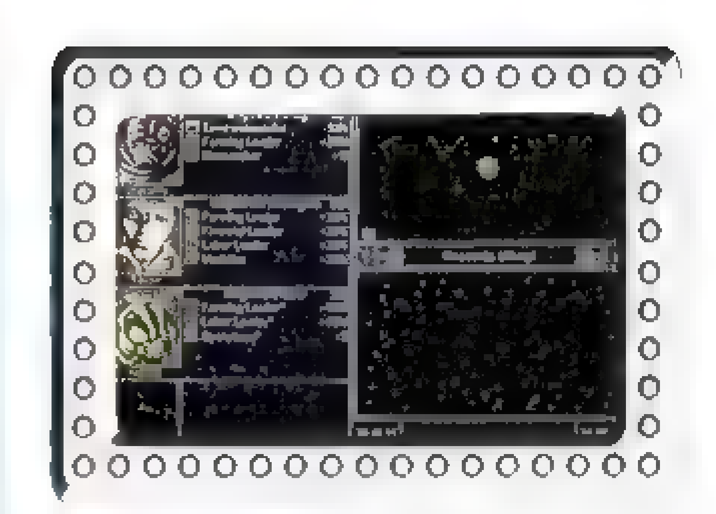
在進入遊戲之後，較大的不



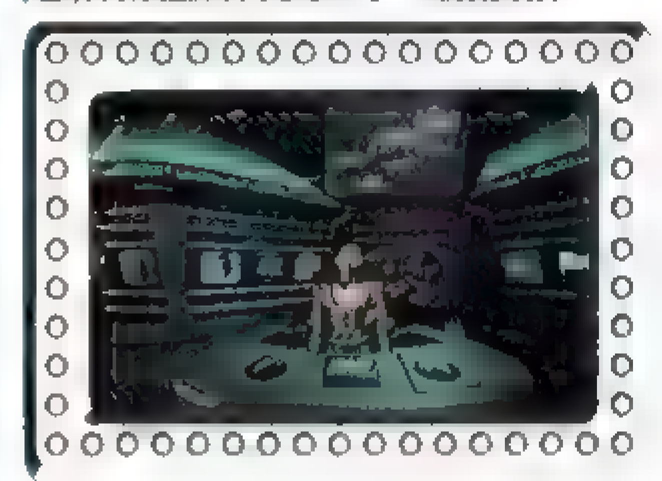
同點，則是地圖上的『基本單位』改變了。以往在一代中，一個地圖上的點就代表一個星球，但是到了二代中，一個點則是代表著一個星系；而一個星系中，除了不可以殖民的恒星外，通常還會有二到五個行星（不過也可能一個都沒有），所以玩家可以探索的星球總數就相當多了。而且二代中又多了一項新科技，可以直接以人造星球的方式，將一些氣體星球凝固起來，變成一顆可以殖民的星球，如果您喜歡擁有廣大領土的感覺，那麼《銀河霸主Ⅱ》一定可以滿足您的。



而在內政的管理上，《銀河霸主Ⅱ》則移植了《魔法大帝》中的『英雄』與特殊建築物的設計。現在新增的領導人指令，可以讓玩家爲殖民地或艦隊安排指揮官；這些指揮官就像『英雄』一樣，能夠大幅提升團隊的力量，而且還會隨著時間不斷地成長；不過他們都是隨機出現的，而且除了招募時需要一筆訂金外，通常還需要每回合支付費用給他們。在建築物方面，《銀河霸主Ⅱ》則捨棄了一代的方式，改採與《文明帝國》相同的建造方式，而且還加入了一個值得大加讚揚的設計，就是提供了『佇列』的功能。玩家只要將要建造的建築物依序放入佇列中，那麼電腦



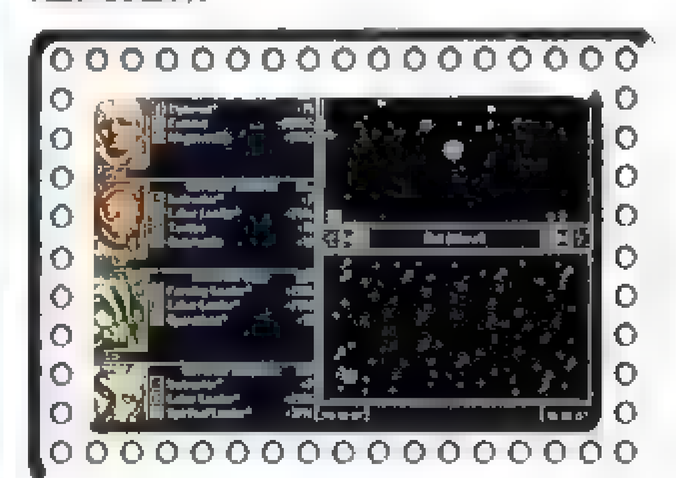
就會不斷地接下去建造，完全不需要玩家再費心。而且佇列中的物品要更換順序也相當容易，真是相當體貼玩家的一種設計。

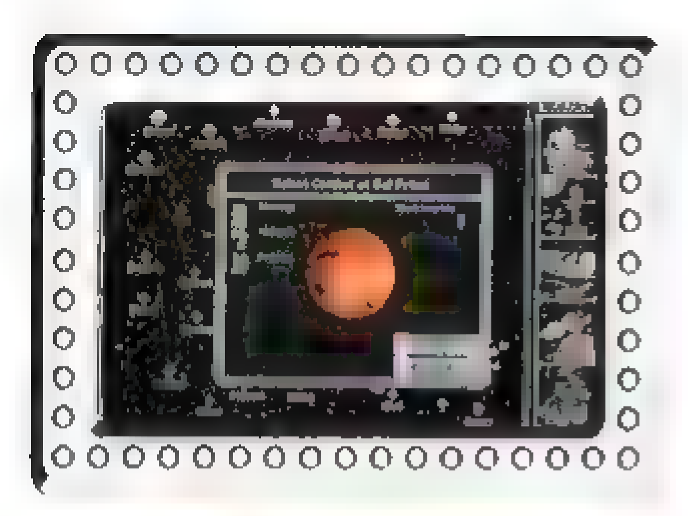


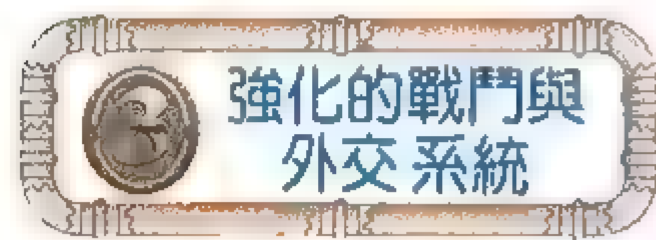
此外，二代中也改進了星球一覽表的功能，玩家現在不但可以從這個表中瞭解各星球的現況，而且還能直接對表上的星球下達指令，真是方便極了；如果您想要在星球之間移民的話，甚至可以在這裡直接用拖曳的方式，



就輕鬆完成了。至於每個回合開始前都會出現的星球建造結果一覽表，雖然也可以讓玩家直接對星球的建設加以調整，但是由於每次都會將要調整的星球的狀態圖秀出，結果因爲要大量讀取光碟中的資料，反而使得遊戲速度遭到拖累。









除了內政的系統經過改良外，《銀河霸主Ⅱ》也強化了戰鬥與外交的系統，不過如果玩家在初始設定的時候，不選擇策略戰鬥模式的話，那麼戰鬥將全由電腦代勞，您也就無緣見到戰鬥系統的改良了。選擇自行戰鬥的玩家可以發現，二代除了增加武器與裝備的種類外，甚至還加入了搶奪敵艦與防禦設施的功能；也就是說，如果您的船艦上裝備有某種特殊的設施，那麼可以在十二格的距離內，下達佔領敵艦的命令，只要突襲成功，那麼敵艦就變成您的了！





至於在外交指令上，《銀河霸主Ⅱ》對待玩家也公平多了，通常只要電腦可以用的指令，玩家也都可以使用。而且，現在的對手也真的會『欺善怕惡』，只要玩家比敵人強上許多，就可以常常用外交指令來魚肉對手了。



像筆者就常常向一些比較弱的敵人提出割地的要求，而敵人在衡量情勢後，也往往不得已地照辦；比起在一代中，玩家只有讓敵人欺負的份，二代的外交指令真是令人欣賞極了。



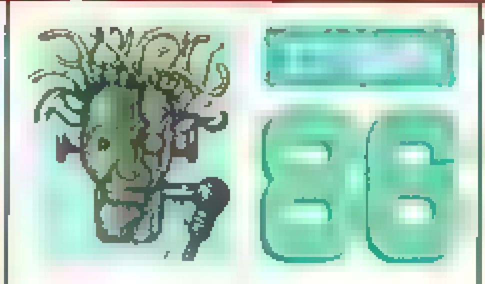
從一個策略遊戲喜好者的角度來看，《銀河霸主Ⅱ》幾乎是無可挑剔的！不管是畫面、音效或是遊戲性，它都是同類型遊戲所難以望其項背的。如果要說它有甚麼比較值得改進的地方，那麼就是當可以興建的建築物種類多的時候，爲了能把所有的名稱都顯示在一個畫面上，字體將會小得令人看起來很吃力；除此之外，這個遊戲就很難再找到甚麼嚴重的缺點了。如果您真的很喜歡策略遊戲，那麼千萬不可錯過這個年度最佳策略遊戲的熱門候選人！



群英會審　VER 2.1



成功地將各家所長融於一身，不僅保留其精華部份，更將自己的優點襯托出來，其中一些特別的設定，讓玩家每次都能得到不同的樂趣，是一款兼具娛樂性及深度的遊戲。



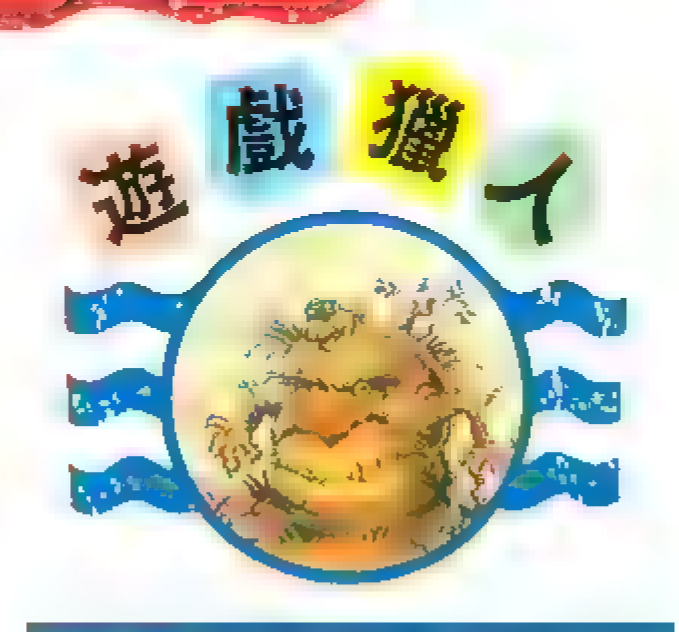
承繼一代優良的系統，二代的表現更不會讓玩家失望，在策略方面的設計也有長足的進步，讓玩家在應敵時需要更謹慎的思考。



頗具盛名之策略大作之續集，由於融合了某些策略佳作的優點，在完美的搭配之下，具有十足的可玩性；雖然AI仍有作弊之嫌疑，但除此之外，可稱得上是經典名作。

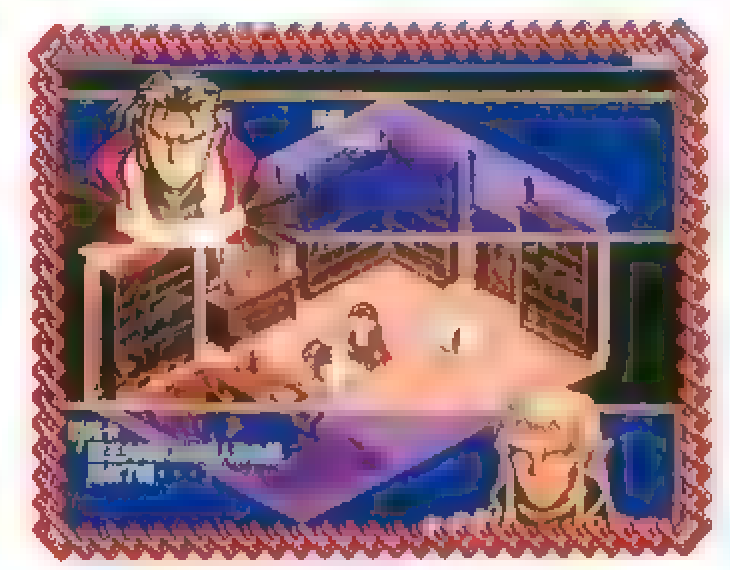
國外發行：MICROPROSE
國內代理：第三波
發行類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：WIN95、DOS
適用機型：486 DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1350 元
使用系統：AMD 5x86-P75、6 × CD-ROM、16MB RAM、SB PRO Ⅱ

REVIEWS



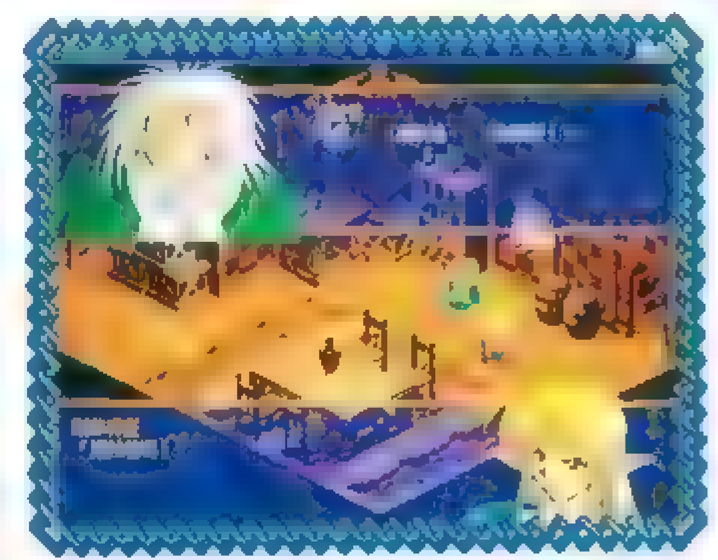
本文作者／RXZ



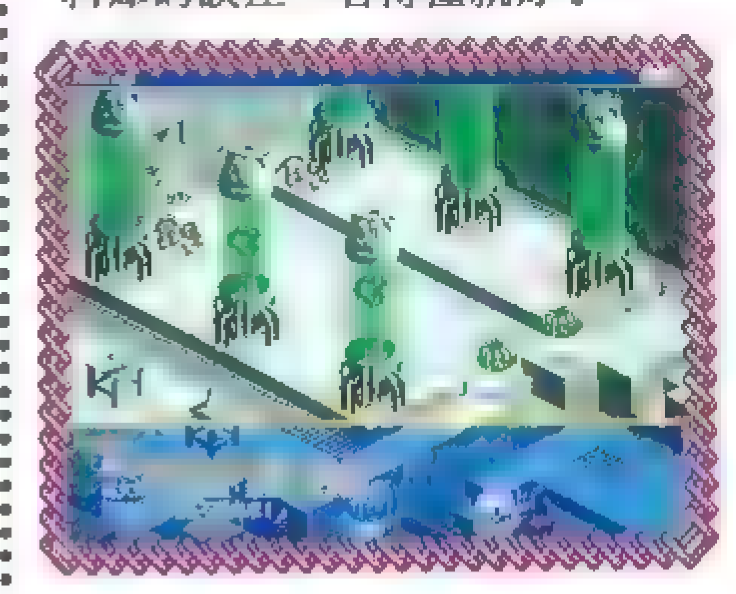


神奇傳說（ Farland Saga ，以下簡稱 FS ）是一款角色戰略模擬遊戲。最近似乎有越來越多的遊戲，加入了角色扮演或是冒險解謎的特性，讓遊戲的故事性更有看頭。 FS 的故事背景架構在人類與魔族之間，透過人物在遊戲中的表現，讓玩家了解到整個故事的來龍去脈。兩個人類的國家－琵斯與優葛可以說是善惡的代表，他們對待魔族的方式也有所不同；琵斯以眞誠來接納魔族之人，並與他們建立良好的關係；優葛則是表面功夫做足，暗地裡拿魔族當實驗品，想消滅魔族並佔領琵斯，標準的僞君子。公主發牡雖明知優葛王心懷不軌，但仍不遠千里通知他，打得一手如意算盤的優葛王，沒料到魔族以先鋒爲餌誘他使用禁咒，然而這一切竟然都是既恨魔族又恨人類的巴路克所導演。





在故事逐一展開的同時，也告訴我們許多令人感動的故事，當中不乏逗趣搞笑者，如瑯非莉亞和 T.T 兩人的故事，這兩個甘草人物再加上爆笑的主角雷龍和拉魯福，遊戲就在這種既輕鬆有趣又豐富刺激的氣氛下，逐漸發展開來。由杰思達村出發的一行人，爲了參加熱鬧的祭典前往琵斯的王城，就這樣帶領著我們進入遊戲的世界裡… FS 據說是由日商 TGL 改版再交由智冠發行，雖然有中文翻譯的人員，不過裡面還是出現了許多奇怪的文句；這類的句子大多出現在過關條件上，很明顯的應該是兩段對調，像「打倒重步兵，擋住地下道出口」，有錯字就算了，這種句子學過中文的人都會認爲要打倒重步兵後，去把地下道的出口擋住，事實上你要做的是把擋在地下道出口的重步兵打倒。還好這類的「倒裝句」在遊戲中的對話並沒有很多，反倒是牛頭不對馬嘴的情形出現較多，明明是該某人說的話，卻冠上了另一張肖像，這可能是在改版過程中對話資料庫的誤差，看得懂就好了。



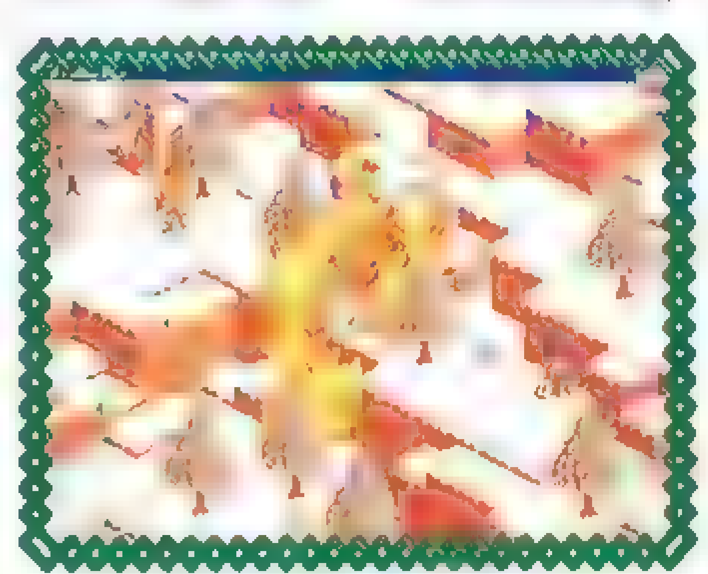
比較嚴重的就是一些奇怪的 BUG ，筆者第一次玩時到第二關打倒 T.T 居然過不了關，取檔就出現幽靈人口，第二次則是在十五關的地方敵人絕息（這應該是自己人才有的訊息），所以螢

幕上的敵人就不可能死完，換句話說就是活當過不了關。或許你會發現你的硬碟不停地在動，對你而言可能習以為常，但是筆者可不這麼想，96MB 的 RAM 除了抓圖程式，啥都沒有的情況下，系統代理程式也沒有在掃瞄硬碟，怪怪！整個系統的速度慢了下來，用 WINPROBE 查了一下系統資源，卻發現負載不到 20%，再回到遊戲中卻發現回復正常了。這種奇怪的現象筆者碰上不止一次，但願各位的運氣比我好。





還有不能使用魔法要取消時，相信許多人會很習慣地按下滑鼠右鍵，這時候你可能會看到（但不一定發生）你的遊標被對話視窗黏住，怎麼用都甩不掉；等過了一段時間之後才會恢復正常，這應該是遊戲中的 bug。不管怎樣，知道有這種現象最好還是習慣一下遊戲的控制方式。遊戲主要的目的應該是希望讓玩家能夠快樂地享受故事的樂趣，所以在畫面上的表現比起同類遊戲來說要好上很多，45 度俯視角再加上立體的物件，架構起來的畫



面相當地華麗，缺點就是一棵棵漂亮的樹會擋住你的視線，讓你和夥伴失散了還渾然不覺。遊戲中的對話頗多，許多地方的對話在音樂的陪襯下，會讓你忍不住會心一笑；同樣地戰鬥時的音樂也顯得頗為壯闊，讓緩慢的遊戲氣氛變得有點熱情。雖然音樂的旋律都很普通，但是用對了地方的感覺，就有明顯的不同。FS 中隨處可聽到的音效，也把整個遊戲的戰鬥氣息表露無遺；不管是攻擊還是施法，甚至連走路和跑步的聲音都清晰可聞，值得喝采。



整體上來說 FS 在劇情的架構上無窮的延展性，讓人有一次又一次驚喜與意外的演出，實在是難能可貴。當你以為故事到了盡頭的時候，遊戲卻捨不得你離開，讓你再次掉入不可自拔的旅程中；99 個關卡的戰鬥並不會讓人覺得疲憊，因為戰鬥上並不是很嚴格地要求玩家，所以反而能夠很輕鬆地品味遊戲所帶給玩家的訊息。一個能夠掰到這麼長的戰略遊戲故事，真的是讓筆者自歎弗如，如果我寫這麼長的文章，不知道會不會有人看…●



群英會審 VER 2.1



遊戲在故事的豐富性及延展性上有著很好的發揮，而在畫面上的表現上也相當地華麗，但由於一些 Bug 的關係使得玩者產生不順暢的感受，是較遺憾的一點。



日文遊戲在翻譯部份往往是改版的致命傷，在神奇傳說中雖沒有太大的缺失，但不能免俗地也犯了相同的毛病，再加上一些小蟲蟲，讓遊戲蒙上了些許的陰影。



戰略 RPG 系列名作「Farland story」的外傳，具有表現極佳的畫面，整體架構上也頗耐玩，但是被衆多 BUG 所影響，降低了整個遊戲的評價。

設計公司	TGL
發行公司	帝技爺如
遊戲類型	戰略 RPG
發行版本	光碟版
使用平台	CWIN 95
適用機型	PENTIUM 以上
記憶體	12MB
顯示模式	SV
支援音效	S
操作界面	M
密碼保護	無
遊戲售價	740 元
測試配備	PENTIUM-166、32MB RAM、S3 ViRGE、SB-16、6X CD-ROM

REVIEWS



本文作者/ JEFFRY





林冲本是東京十八萬禁軍之鎗棒教頭，卻因爲高俅的兒子高衙內調戲其夫人而結下了恩怨，進而中了白虎節堂的計謀而被發配到了滄州去。在拜把兄弟魯智深的幫助之下，林冲雖然在野豬林逃過一死，但是其妻早已自縊身亡。林冲、魯智深、楊志與錦兒這四位梁山好漢，在命運的捉弄與巧妙的安排之下相識與相遇，一場驚天動地的水滸英雄傳奇才正要開始登場而已。

在所有的動作遊戲當中，筆者個人相當偏愛動作格鬥這種類型，因爲這類的遊戲常常都能夠帶給玩家一種完全不同的特殊格鬥快感。在所有的動作格鬥遊戲當中，又以 Capcom 公司的街頭快打系列與吞食天地系列最具有其代表性。雖然這類的遊戲常常可以在遊樂器上玩到，不過對於電腦遊戲的玩家而言卻是有點少得可憐，而且其遊戲成果也通常是不盡理想，可是當筆者玩到了這款水滸傳之梁山英雄時，卻開始忍不住地大聲叫好！因爲眞的是很久沒有玩到這麼痛快無比的動作格鬥遊戲了。





這款遊戲的作畫風格相當地具有中國風味，不但成功地抓住了該有的韻味，更是充滿了一股說不出來的水墨味道在裡頭。在劇情過場畫面的繪製方面，展現了一種獨特且深刻的筆觸，而且再搭配上詳細的故事發展解說文字，既使是對於水滸傳這部小說完全不熟悉的玩家，在玩過這款遊戲之後也會對於其原著有了若干程度的初步瞭解。遊戲還有另外一個蠻特別的設計，那就是玩家可以和出現在場景周圍的人物交談，雖然這跟遊戲的進行沒有太大的關係，可是卻因此而增加了不少眞實感。筆者之所以這麼喜歡這款遊戲還有一個原因，那就是水滸傳之梁山英雄除了一般的 VGA 顯示模式之外，還可以隨時在遊戲當中切換成 SVGA 顯示模式，雖然在 SVGA 顯示模式當中並沒有設計成全螢幕的畫面顯示方式，而是周圍被一個像是畫框的背景給套住，但是其可見範圍不但比 VGA 顯示模式大上很多，而且整個畫面的那股細緻感覺就好像是精緻的藝術品一般令人嘆爲觀止。

在遊戲本身的場景設計方面，水滸傳之梁山英雄可以說是完全發揮了每關舞台該有的特色，無論是在街上、寺廟甚至於森林當中，都成功地將其重現在電腦螢幕上頭，四周細微的物品與構圖到處可見其美工之巧思，而且這些背景更會帶給玩家是直接拿水墨畫作貼上去的錯覺。遊戲當中有些舞台的過程安排也是頗具特色，像是第三回當中令人意想不到的跳加官頭目，或是第四回裡頭的尖刺移動牆壁，那裡有個怎麼也打不死的敵人，玩家唯一能夠做的事情就是趕快移動右邊的牆壁逃出去。



在人物本身的動作展現方面，更是水滸傳之梁山英雄一個不可或缺的成功要素。在這款遊戲當中，玩家可以從四位主角（不包括隱藏角色在內）當中挑選出自己喜歡的人物做爲想要操作的主角，並且還突破了傳統電腦遊

戲的人數限制，最多可以跟吞食天地II一樣三人同時玩。

這款遊戲的顯示界面一點都不會複雜，雖然可以使用鍵盤來操作，不過由於鍵盤的先天限制，再加上如果三人同玩的時候還是會顯得過於擁擠與不便，所以筆者強烈建議玩家們最好使用外接搖桿來遊玩這款遊戲，這樣子才能夠真正地體會到這款動作格鬥遊戲的精髓所在。但是單就一人模式來講，鍵盤操作方面還算是設計得相當不錯，無論是即時反應或是按鈕速度都非常突出，但就是少了一種搖桿的那種自由自在操作感覺。

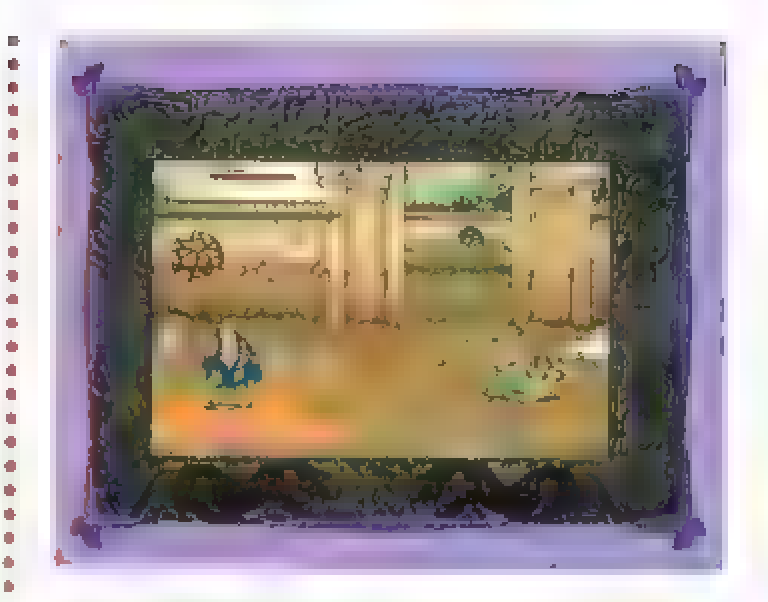


遊戲音樂部分雖然並非採用CD 音軌輸出，但是透過 GM 的傑出作曲與精心編排之後，依然成功地營造出一股巨大浩瀚的空間感受，並且還充滿了一股說不出來的激昂振奮感覺，可以說是一點都不會輸給直接由 CD 音軌輸出的效果。假如您到現在還在使用只有 SB 效果音效卡的話，筆者還是強烈建議您趕快去換一張可以聽到 GM 效果的音效卡，保證是絕對值回票價喔！至於在音效的表現方面，水滸傳之梁山英雄更是顯得熱鬧滾滾，遊戲的種種效果音都是經過精心錄製而成的，並且其音質之佳堪稱爲動作格鬥遊戲當中之最。

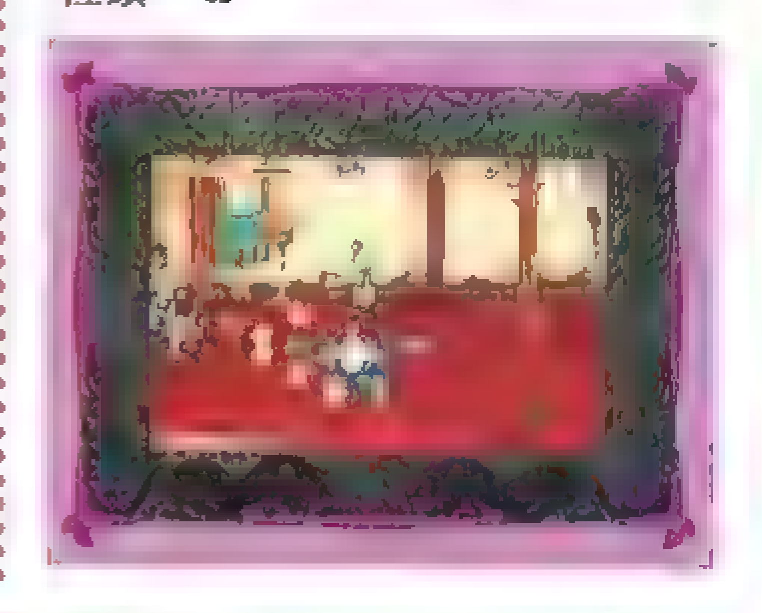


在遊戲難度的方面提供三種遊戲難度，主要的差別乃是在於敵人的反應能力與耐打能力上面，玩家可以根據自己的需要而自行選擇。遊戲當中登場的要角也不少，而且各式各樣不停來犯的敵人更是玩得玩家直呼過癮，再適時地搭配上人物的聚氣攻擊，更是打得敵人有如落花流水般到處逃竄。還有玩家在征戰的過程當中，可千萬別忘了拿取那些敵人遺留下來或是藏在物品當中的寶物，這些寶物有的是加分之用，有的是恢復體力之用，更有的是可以拿來直接對付敵人之用，所以玩家絕對要好好地利用這些有如如虎添翼一般好用的寶物。

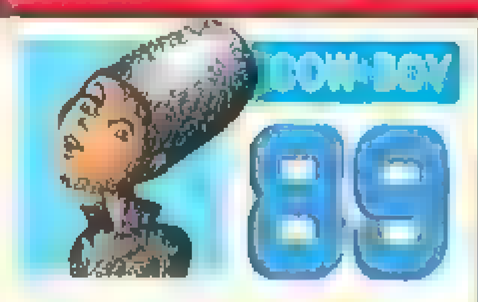
動作遊戲一向都是屬於非大賣型的遊戲類型，尤其是這種動



作格鬥遊戲的銷售成績更是筆者個人感到相當擔心的一點，但是從水滸傳之梁山英雄的種種出色萬分的表現看來，筆者的擔心應該是多餘的，因爲在玩過了這款遊戲之後，眞的是讓筆者重新燃起了對於國產動作遊戲的深切期望。假如您是一位喜歡動作格鬥遊戲的玩家，筆者在此強力推銷這款水滸傳之梁山英雄給您，相信您玩過了之後一定會想一玩再玩的，既使您因爲沒有次世代主機而玩不到吞食天地II，不過只要有了水滸傳之梁山英雄之後，一樣可以陶醉在那種在眞實生活當中所體會不到的街頭格鬥慾望裡頭。

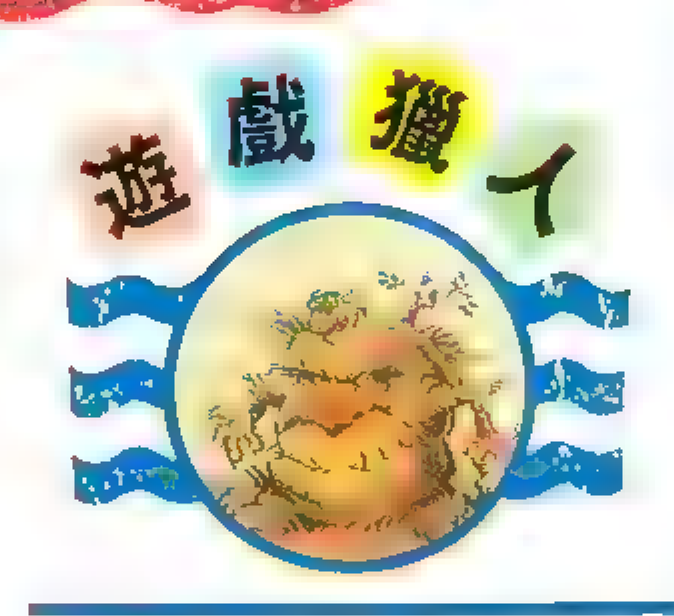


群英會審 VER 2.1

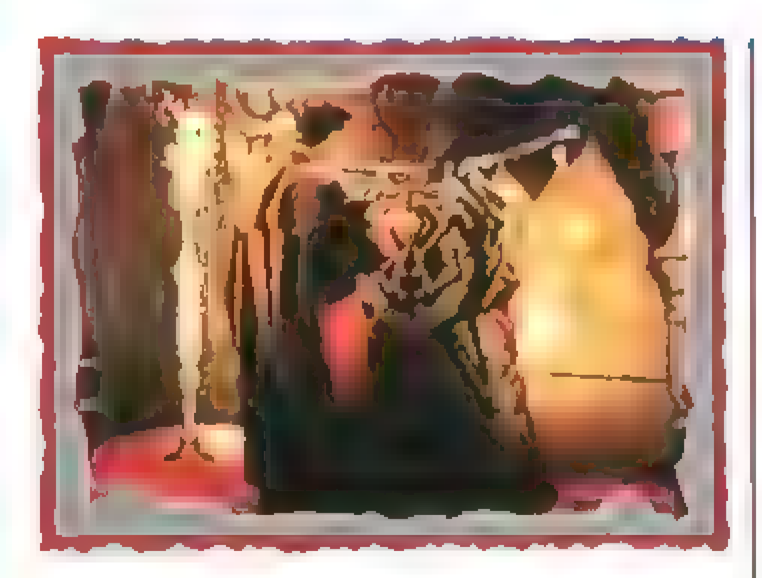
 COW-BOY 89	 83	 87
流暢的橫向捲軸畫面，順手的操作介面以及精采的美術功力展現，組合而成了這款中國風味濃厚的動作遊戲，顯示國內遊戲製作功力已有顯著的進步。	簡易的操作讓動作更顯流暢，雖屬動作遊戲，卻不致單調乏味，也爲國產遊戲增光不少，整體而言的表現都在水準之上，不會讓玩家失望的唷！	國人自製的動作格鬥遊戲，整體進行的方式類似「街頭快打」系列；聲光效果表現頗佳，且人物動作也相當流暢，在目前 PC GAME 上，算是一款製作水準頗高的佳作。

設計公司：熊貓軟體
發行公司：熊貓軟體
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
適用機型：486 以上
記憶體：8MB
支援音效：S/G/A
顯示模式：V/SV
操作界面：K/J
密碼保護：無
遊戲售價：750 元
測試配備：486DX4-100、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／鍾凱文





人類總有用不完的好奇心，想嚐嚐未知奇幻事物的恐怖感覺，越是可怕噁心的事，就越能激發人們嘗試的慾望，越是能把人嚇得半死，就越受大衆的歡迎。許多遊戲廠商都看準了人類這種渴求刺激、略帶自虐的心理，用各種手法營造驚悚的環境與氣氛，吸引玩家的注意，推出許多極受歡迎的冒險遊戲，比如鬼屋魔影系列、第七訪客、第十一小時等都是成功的典範。現在我們要介紹給您的「血烙的蝕板（Realms of the Haunting 以下簡稱 ROTH ）」，同樣也以「驚悚的感覺」作爲遊戲的創作素材，希望能打動玩家的心弦。



基本上 ROTH 應該算是個冒險遊戲，不過創作小組大膽地結合許多種不同的詮釋方法，希望能營造出更刺激的感官效果與遊戲樂趣。一般的冒險遊戲的場景通常都由一張或數張畫面組成，人物的活動範圍就被限制在這些畫面中。爲了突破這種死板的模式， ROTH 採用第一人稱立體視野（也就是 DOOM 所使用的方式），希望能提供更寬廣靈活的遊戲空間，讓玩家的想像力能馳騁遊戲每個角落。



遊戲的操作界面設計得有點複雜，習慣一般冒險遊戲操作或是 DOOM 操作方式的人可能需要一些時間適應這套不同的界面。 ROTH 摒棄了一般冒險遊戲慣用的場景式界面，大膽的使用第一人稱立體視野，希望能和玩者達成更多的互動效果。基本上方向鍵掌管移動，也能夠上下移動視角，比較不同的是，在 ROTH裡除了武器之外您還可以使用物品，所以您經常會需要進入選單內選取適當的物品。
ROTH的戰鬥方式比較奇怪，首先您得把合意的武器裝配在左手（爲什麼是左手？或許 Adam 是左撇子吧！），當滑鼠游標出現紅點時，才可以攻擊，也就是說，在 ROTH 中您沒有辦法任意射擊，不是每樣東西都可以任意攻擊，只有遭遇可攻擊的敵人或物品（像鏡子、窗戶）才能發射武器。爲了協助玩者管理身上的物品，遊戲很體貼的自動把物品分門別類放入適當的物品欄中，劍、槍、彈藥歸入武器類，書本、日誌、便條歸入文件類。

在第一人稱立體視野操作系統的協助下， ROTH 展現出極爲驚人的畫面效果，不管屋內屋外的場景或是流動的熔岩、打光與光影效果，都顯示出製作小組的用心。遊戲場景變化之豐富，簡直讓人難以想像，從一開始的屋內、屋外，到鏤空的樓閣、不斷流動的噴泉、外界光影的反射，甚至是火紅光影照亮的地底迷宮，再再讓人驚嘆，在這樣多變的環境下歷險，那種眞實的感受難以形容，或許畫面並不如「第七訪客」或「第十一小時」那麼細緻，但是不要忘了在 ROTH



中您可以到處自由走動，這種感覺不是「第七訪客」可以比擬的



不過遊戲的畫面解析度似乎低了點，低解低度稍稍影響了畫面品質的表現，或許是因爲考慮到低階玩家的電腦速度吧，如果ROTH能夠把畫面提升至高解析度，那麼遊戲將更爲精緻動人，也能提高驚悚的效果，眞的相當可惜，希望在續作中，能針對這部份作改進。



ROTH的音效表現眞是太出色了，舉凡關門聲、打雷聲、風吹過窗櫺的呼嘯聲、熔岩翻攪的隆隆聲，在遊戲中全部眞實的呈現出來，根據所在位置和場景的不同，就會出現對應的音效，在緊繃的遊戲氣氛下，這些出色的音效表現更顯得聳動，在您獨自一人穿梭在空蕩蕩的宅院內，嗚嗚的風聲讓人不寒而慄，一個突如其來的關門聲可是會讓人嚇破膽的。

以一個冒險遊戲的角度來看，ROTH 的劇情張力似乎薄弱了點。因爲時間的關係，筆者沒辦法從頭到尾玩完整個遊戲，前半段的劇情大多是探索和解謎，少有人性衝突陰暗面的描述，遊戲氣氛雖然恐怖，但就是少了點感覺，其實眞正會讓人感到心寒恐怖的，不是顯露在外的妖魔鬼怪，而是潛藏在人類內心深處的慾望和陰暗。



另外，遊戲還有一個小缺點，就是在某些複雜的場景上反應慢了點。如果您在安裝遊戲時選擇最小安裝，那麼在某些場景上遊戲會不斷讀取光碟，因爲光碟的搜尋速度較慢，遊戲就會整個停住，萬一不小心多按了幾下方向鍵，那麼人物就會轉過頭，相當不方便，偶爾在某些有特殊音效（比如打雷聲、蚊蟲聲）的場景中，遊戲也會因爲要讀取音效資料造成停頓，如果可以充分利用光碟的特性，減少讀取延遲的時間，讓遊戲能更順暢的進行。

華麗的外表包裝、令人神經緊張的音效處理、靈活自在的操作界面，這些特點，讓ROTH成爲一個出色而成功的動作冒險遊戲，創作小組也成功地結合了第一人稱射擊的操作界面與冒險遊戲的內涵，讓遊戲成爲冒險遊戲或動作遊戲全新的里程碑，不論您是喜歡的是冒險遊戲或動作射擊遊戲，都能夠在 ROTH 中找到另外一種全新截然不同的遊戲樂趣，它將緊緊繫住您每一條感覺神經，完全繃緊您的情緒張力，讓您深深陷入遊戲精心營造的驚悚世界中，久久不能自己。雖然遊戲在畫面解析度和反應速度上有些許缺陷，但是絲毫不影響遊戲能的情緒感染力。如果您已經厭倦在遊戲中不斷打打殺殺一成不變的模式，希望能多一點動腦筋，或者您不想再被限制一個個場景的框框限制，期望能有更寬闊的冒險空間，那麼您一定會喜歡這個遊戲的。



群英會審 VER 2.1



自由靈活的行走空間，使得玩家在進行遊戲時不再有被侷限住的感覺，在音效的表現上相當不錯，但讀取資料過慢以及解析度太低，而使得畫面顆粒太粗，是此款遊戲不足之處。



將冒險遊戲以另一種風格呈現，但在劇情的鋪陳則顯得單薄，未能將遊戲架構的更入情入理，在其它方面的表現都還不錯。

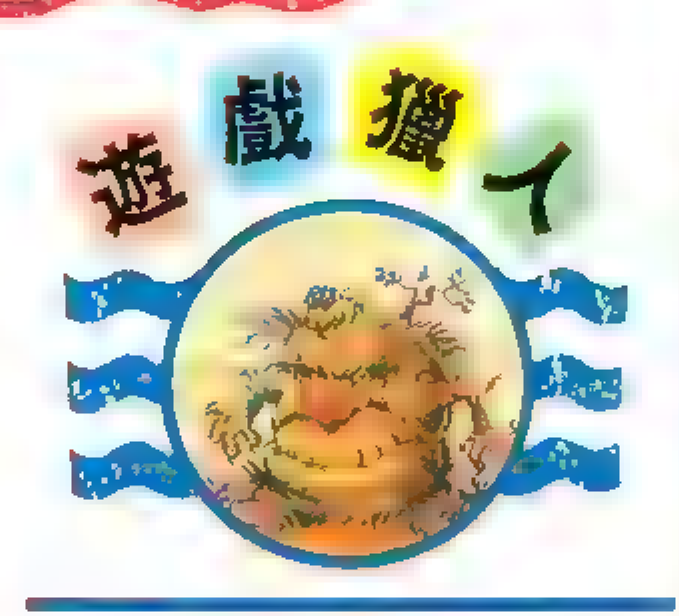


以第一人稱視角表現的冒險遊戲，具有相當優秀的聲光表現，也擁有頗佳的氣氛效果；不過流暢度方面則不甚理想，劇情部份也不甚突出。

國外發行：GREMLIN
國內代理：世紀縱橫
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S/U
顯示模式：V/SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：999 元
測試配備：P-90 、 32MB RAM 、 4XCD-ROM 、 SB

REVIEWS

Wizardy Nemesis



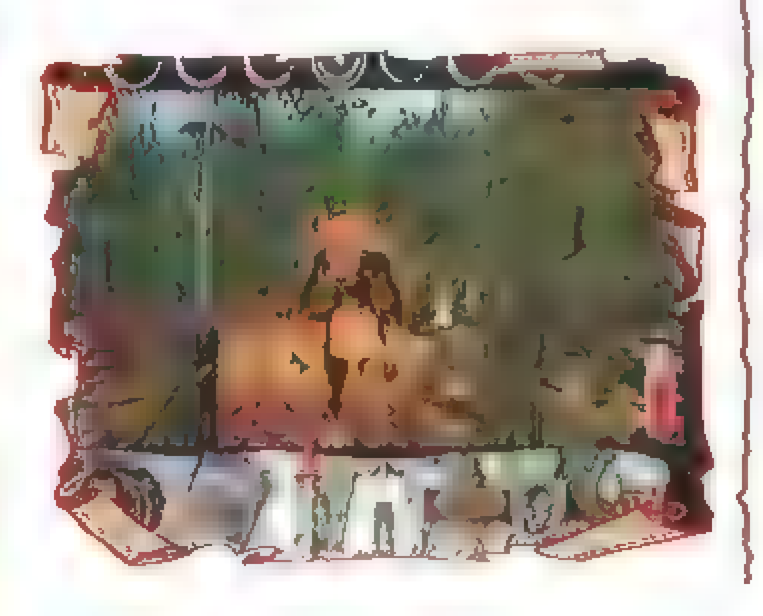
本文作者／楚狂客



雖然有一個平凡的開始：玩者原本過著相當平靜的生活，卻在某天遭到了飛龍的襲擊，就在千鈞一髮之際，一名稱爲 Rian 的賢者救了你，並對你吐露一個重要的訊息－原來你正是握有解救 Galican 之鑰的天命之人，這也是怪物們對你進行攻擊的原因，爲此，你必須在最短的時間內，學會利用宇宙四大元素的奧秘，這將是所有人類的希望！



當以上簡短的內容，透過 3D 立體的人物動畫，顯示在大家面前之後，我們可以很清楚地發現，以往《巫術》系列所爲人詬病的醜陋圖形，至今已有了極大的改善，玩者們將可透過華麗的畫面，來品嚐相當具有內涵的一部佳作。



但與以往《巫術》最大的不同點，卻不是畫面、而是在遊戲進行方式上：這一部依舊架構在原先《巫術》世界上的《巫術外傳：復仇者》，雖然同樣擁有角色扮演遊戲的自動繪圖功能、各類武器、防具、道具和法術等，甚至還保留了升級的觀念，但它卻是一個不折不扣的冒險遊戲，採用類似《迷霧之島》的操作方式，讓玩者以第一人稱觀點，在整塊大陸上進行探索，並在適當的地點、使用正確的物品。

簡單的謎題

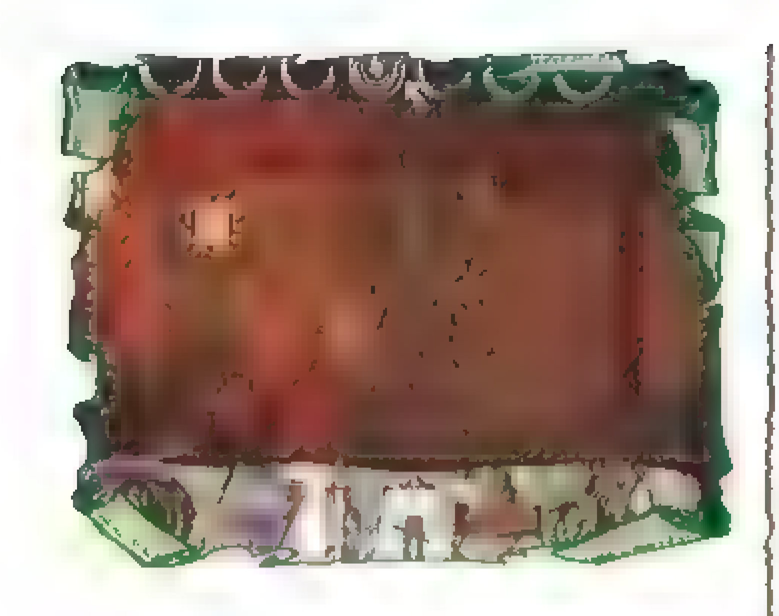
也許是第一次製作此類遊戲的關係吧，跟以往的遊戲比較起來，《巫術外傳》的謎題明顯地



要簡單許多，就筆者親身的經驗來看，只要稍微花一點腦筋應該不難找出個別的解答，而且隨原版的遊戲包裝（國內也是以原版的方式販售），裡面也附了一本「遊戲指引（ Tour Guide ）」，內容除了記載前面部份的詳細攻略之外，對整個遊戲也都有重要的提示與說明，不過可惜的是，代理商雖然已經將使用手冊翻譯成中文，但這本「攻略提示」卻未進行改版的工作，所以玩者們若想順利的進行遊戲，可能得花點時間查查字典了。



而這一次故事的內容，感覺上也有點薄弱，雖然採用了多達五片的光碟來進行遊戲，不過實際的遊戲時數並不多，就跟大多數的冒險遊戲一樣，在知道故事流程之後，只要不到幾個小時的時間，就可以快速的結束遊戲，



與習慣於《巫術》系列的練功狂們來說，可能會覺得短了點吧！

被稱為「冒險視窗」的遊戲介面，在全面使用圖形介面的改革下，十分容易上手，無論是使用各種指令、搬移物品、或是展開攻擊等，都可以在滑鼠的輕巧移動下，迅速且正確的完成所有的要求，而且玩者也可以經由自已的喜好，來調整下方功能列的出現狀況，充分擁有相當的控制權。

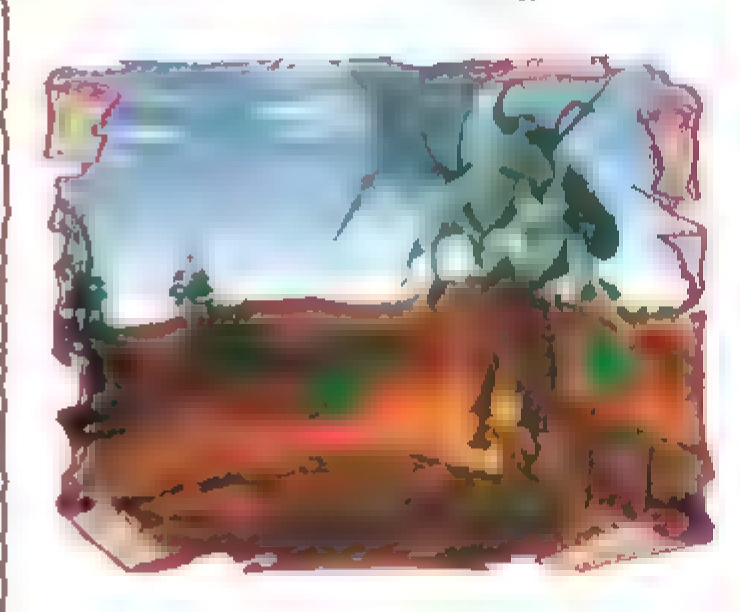


至於戰鬥的過程呢？就冒險遊戲的觀點來看，似乎是有點畫蛇添足，而且有時的戰鬥還是不可避免的，所以多少叫人覺得不太舒服；另外，戰鬥時必須一面按住滑鼠鍵、一面配合滑鼠的移動，才能順利的「揮出」不同的招數，並造成不同的傷害，玩者們可得花點時間練習一下，要不然在後期有些敵人非得運用特定的攻擊方式，否則命中率將相當低，打起仗來會很辛苦。而法術的種類，也因為是冒險遊戲的關係，所以在設計上也沒有太多種類，只就四大元素分別提供了兩種魔法，但由於每一種魔法都可分為攻擊與防禦等兩種功能，所以嚴格來說，十六種功能迴異的法術，也是豐富這款遊戲的功臣之一。

而「自動繪圖功能」更是本遊戲的一大特色！除了記載的地點鉅細靡遺之外，玩者們更可使用不同的顏色，在各個地點上進行標記、註解，充分地掌握所有的資訊，這可能是本款遊戲較其他「冒險」類遊戲最強的地方了。

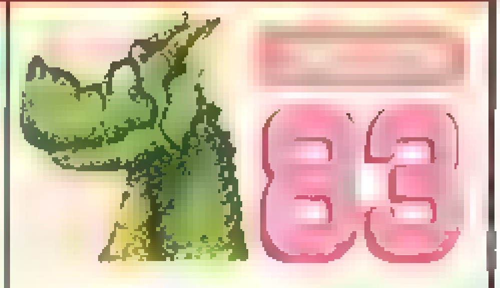


當然，除了畫面的表現有了重大的突破之外，此次本遊戲音樂與音效的配合，也是令遊戲成功的功臣之一：有別於以往單調的砍殺音效，與「若有似無」的背景的音樂，這一次連走在森林與沼澤中的腳步聲，都可以明白的分辨出來，而且詭異的音樂，更是深深地引領大家陷入《巫術》的世界中，而不可自拔。



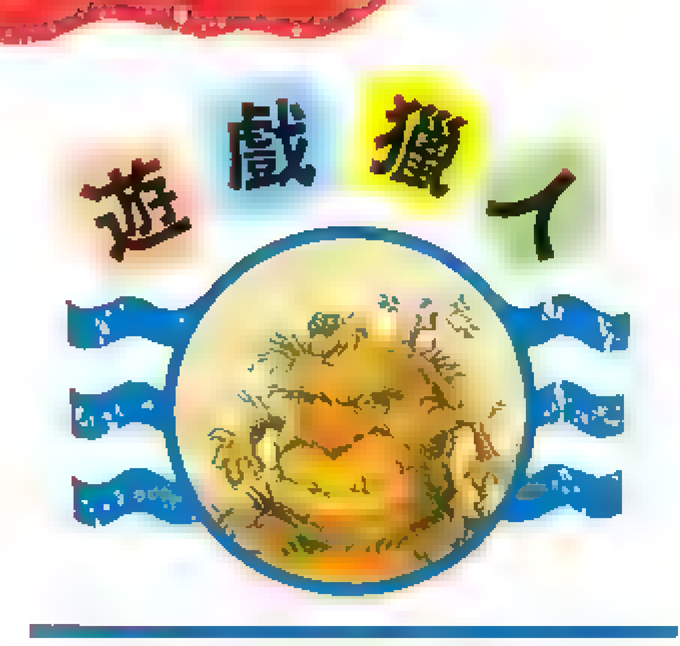
就筆者個人的觀點來看，一款不同類型、卻背負起相同名稱的遊戲，在無形中便會受到相當的壓力，這套遊戲便是一個很好的證明，假如撇開其它的因素不提，單就本遊戲本身的故事性、謎題設計、與遊戲操作來看，整體都有著水準以上的表現，但正因著盛名之累，使得耀眼的光芒黯淡不少，而在期待的心情作祟下，看看《巫術外傳》的表現，也只認為是差強人意而已，不過，筆者相信，正在開發中的《巫術八》，一定可滿足筆者的！（又是一個期待…，不過，人總是需要期待的嘛！）

群英會審 VER 2.1

 BOM BOY 82	 81	 83
一個簡單的背景故事裏，卻含有相當豐富的內涵，這款遊戲的謎題難易適中，所使用的圖形介面十分順手，雖然在戰鬥部份的操作方式有些麻煩，不過只要練習一下就好了。	聲光的部份在GAME中是較讓人稱道的一環，而自動繪圖的功能也減輕不少玩家的困擾，讓有「迷宮症候群」的人也可輕鬆上手。	以著名 RPG 系列所延伸的冒險遊戲，畫面比起以往要進步不少，謎題程度較簡單，而操控介面則相當人性化；不過在劇情上仍嫌不足，可能讓愛好巫術的玩家有些失望。

國外發行：SIRTECH
國內代理：英特衛
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟 x5
使用平台：DOS
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1280 元
測試配備：P-100、16MB RAM、SB AWE32、4X CD-ROM

REVIEWS





本文作者／JEFFRY



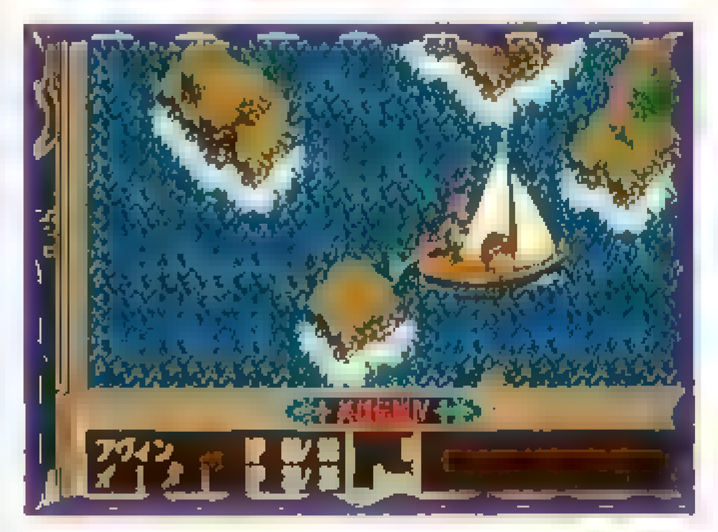
埃魯非爾汀是被諸神爭執神話所綑綁住的一塊大地，信仰兩大神明之間的對抗因此而永無休止的一天。這一天，亞賓與艾依梅正在大聖堂當中祈禱著，不料信奉歐庫托姆神的邪惡宗教軍團卻入侵了過來，為了不讓巴魯埃司的神寶被搶走，於是在賢者葛維與女神官歐蕾西亞的安排之下，兄妹兩人從此就踏上了分離逃亡的命運，八年之後，亞賓已經在賢者雷森拉的細心照護之下長大成人，而雷森拉在臨死之前也告訴了他有關於艾依梅下落的線索，於是亞賓就與友人麥依共同踏上了尋親之旅。但是在亞賓面前等待的，卻是完全渾然不知的未來與邪惡教徒接踵而來的阻擾，究竟亞賓與艾依梅是否能夠再次地重逢，並且化解掉這一場因巴魯埃斯六項神寶而引起的爭奪戰與危機嗎？

相信在筆者與其他喜愛角色扮演遊戲的玩家心目當中，Falcom 公司的遊戲都佔有一定的崇高地位，因為該公司推出的多款遊戲系列實在是成功地抓到了玩家想要玩到的遊戲方式，像伊蘇國是以特殊的撞身攻擊動作而出名，Brandish 則是以築實的迷宮安排而著稱，英雄傳說系列就是以細膩的人物個性刻畫與千變萬化的劇情發展而廣受歡迎。經由代理公司的辛苦改版工作，英雄傳說系列首次以相當完整的面貌重現在玩家的面前，而才在去年推出的這款朱紅雪更是引起了玩家廣大的討論風潮。

如果玩家是一路玩來，將會發現隨著英雄傳說系列的陸續推出，遊戲也跟著在不斷地成長。從今天的眼光來看英雄傳說系列，一代與二代的遊戲都有過於簡陋的遺憾，而且劇情的發展多半在屬於可以預期的範圍當中，但這樣的感覺到了三代就有了完全不一樣的轉變，不僅遊戲的聲光效果加強了不少，故事更是充滿了起承轉合的驚喜，而且經由編劇的細心鋪陳，可以說是不到最後就無法曉得最終的結局，至於這次四代的表現，絕對可以稱得上是這個系列的巔峰代表之作。

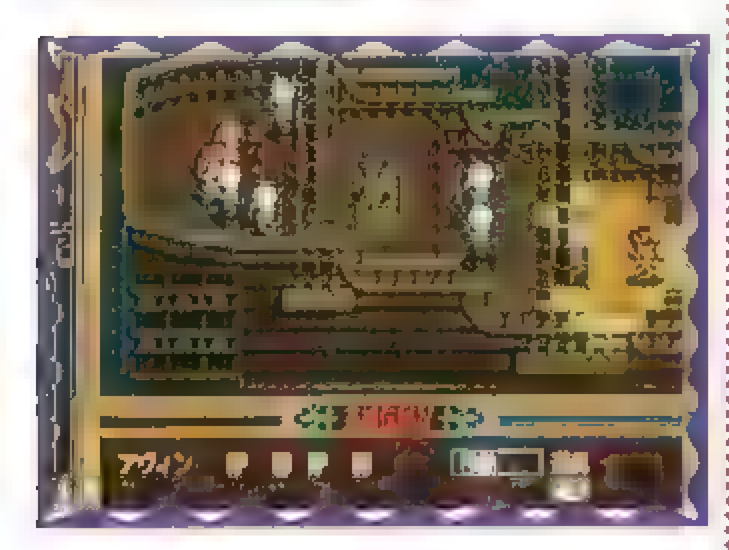
在遊戲畫面的界面安排上面，朱紅雪針對白髮魔女的一些缺失加以修正了一番，佔去畫面 2/3的就是遊戲的主要地圖場景，像是人物與金錢等等資訊就全部安排在畫面的最底端，帶給玩家一種完全不一樣的簡潔有力之感覺。在場景的表現與構圖方面，朱紅雪實在可以說是一部非常傑出無比的藝術作品，高解析畫面與高超的配色技巧將刻畫出來的所有物件表現的非常細緻，真的不得不令筆者再度讚嘆該公司美工水準之高，實在是超乎一般玩家所能夠想像的範圍。

在遊戲音樂的表現方面，由於朱紅雪一樣使用了 CD 音軌直接輸出，所以無論是音質或是編曲上面都有著非常突出的演出，不過在音效方面，筆者倒是有些許的失望，不曉得是改版過程出了什麼問題，還是原本遊戲的音效就是如此，部分音效的音質聽起來真的覺得有點糟糕，好像有種取樣不完全的雜音出現，要是能夠沒有這方面的缺憾，那麼朱紅雪的身價就會再高上不少。



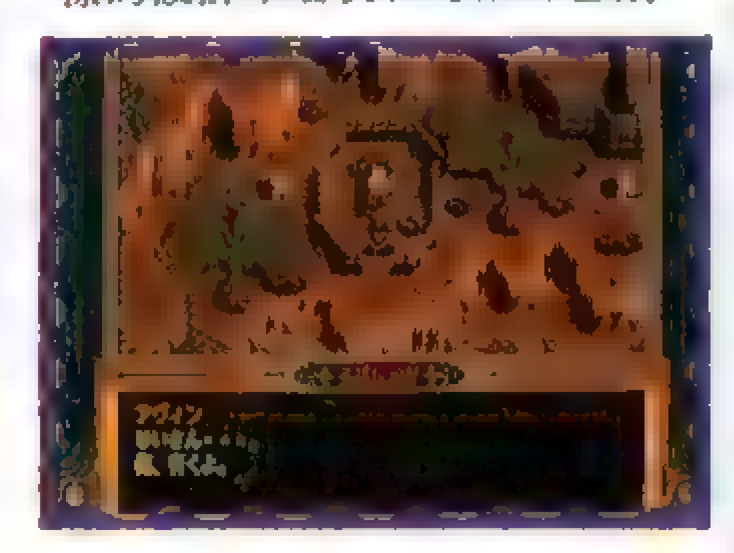
維持英雄傳說一貫的傳統，在朱紅雪這款遊戲當中，仍然是需要透過指令選單來掌握有關主角們的一切資訊。不過在整個界面的設計上面，朱紅雪就顯得更加清楚明瞭，玩家很容易就可以得知所有可能想要知道的資訊，裝備起各種物品也是輕鬆無比，增加的觀察道具選擇更是筆者相當欣賞的一個設計。除此之外，玩家也可以自行安排隊伍的排列方式，或者是有關於戰鬥的細部設定，甚至還可以讓電腦自動幫

助玩家來操作主角的行動，不過即使英雄傳說已經推出到四代，筆者個人對於程式的 AI 依然不太信任，所以還是建議玩家一切自己來比較保險一些。



朱紅雪這款遊戲與前三款遊戲最大的不同點，就在於遊戲的戰鬥方式導入了戰略模擬的概念，雖然跟正統的戰略遊戲比較起來，朱紅雪的遊戲難度仍然屬於相當簡單無比，但是對於玩慣了回合式戰鬥的玩家而言，這反而是一項非常大的挑戰，就連筆者剛剛開始玩這款遊戲的時候，都還是覺得有點不太適應呢！大致而言，在朱紅雪這款遊戲當中，敵人出現的機率實在是並不算太高（尤其跟那些需要不斷練功的遊戲比較起來），而且戰鬥也是直接在地圖上展開，可以說是相當有趣。對了！筆者在此要提醒玩家一點，那就是既使順利打倒了敵人，也沒有辦法直接取得金錢，只能獲得一個叫做比斯卡的東西，您得拿著這些比斯卡到各大城市當中的武器店或是道具店去兌換成金錢才行，雖然這樣的設計有點麻煩，不過比較合理一點，那有怪物身上都會帶著人類使用的金錢呢？

在遊戲劇情的安排上面，朱紅雪實在是稱得上不落俗套，且不停地帶給玩家種種的驚奇。雖然遊戲的最終目的一開始就很清楚地告訴了玩家，那就是要幫助亞賓找到他的妹妹艾依梅，並且前往大聖堂歸還寄放在他們身上的巴魯埃斯神寶，可是中間這段完全無法預知的冒險過程卻才是遊戲最爲吸引人之處。朱紅雪突出的優點當然不僅於此而已，因爲遊戲的情節安排，玩家常常會遇到選擇對話的情況，雖然不會造成遊戲主劇情發展的改變，卻帶了些許多線的味道在裡頭，這樣的設計筆者實在是相當喜歡。



朱紅雪這款遊戲的另外一項特點，就是在於有著斡旋所與徵求夥伴的設計。雖然斡旋所裡頭的所有任務內容，與遊戲主要劇情的發展之間並無任何絕對的關係，但是這些算是支線劇情發展的任務實在是不玩可惜，尤其是有的任務只是當個跑腿的就可以拿到不錯的酬勞，玩家何樂而不爲呢？除了會主動要求加入冒險行列當中的夥伴之外，遊戲當中更不乏需要付出契約金才願意加入的夥伴存在，由於這些夥伴擅長的武器與魔法都不盡相同，而且這些夥伴既使在拆夥之後也依然保有拆夥之前的狀態，更是增加了遊戲本身的彈性空間亦增添了不少遊戲世界的真實性，所以因此每位玩家玩起來的感受自然也就會完全不一樣，這正是朱紅雪最爲筆者稱道的特色之一。

很多續作遊戲一直背負著傳統光榮的包袱，長久下來多半都會陷入所謂的換湯不換藥的窘境，但是英雄傳說系列卻跟太空戰士系列一樣，每每都帶給玩家完全不同的驚喜與喜悅，朱紅雪真的是又替這個系列遊戲創造出另外一個高峰出來。只要您是屬於那種玩膩了傳統練功類或是公式化角色扮演遊戲的玩家，那麼爲什麼還不趕快來試試這款朱紅雪呢？相信您絕對可以從這款遊戲當中，體會到截然不同的新穎遊戲感受。



群英會審 VER 2.1



英雄傳說系列的第三代產品，同樣的是以豐富的劇情舖陳及細膩的人物刻畫取勝，另外在使用界面上也更加顧及了玩者的需求，另外不需練功的設計也是值得稱讚的一點。

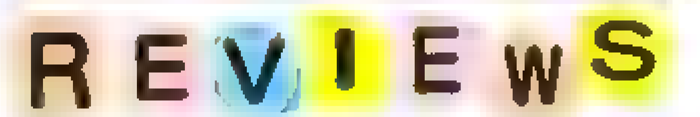


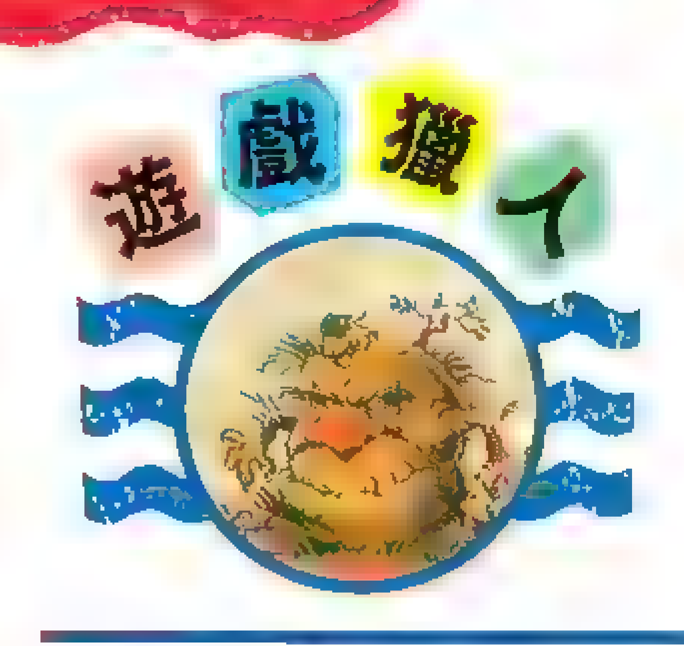
千呼萬喚始出來的 GAME，相信讓許多玩家期待許久；而朱紅雪的表現也果然不令人失望，劇情的架構仍是此款遊戲最引人入勝之處。

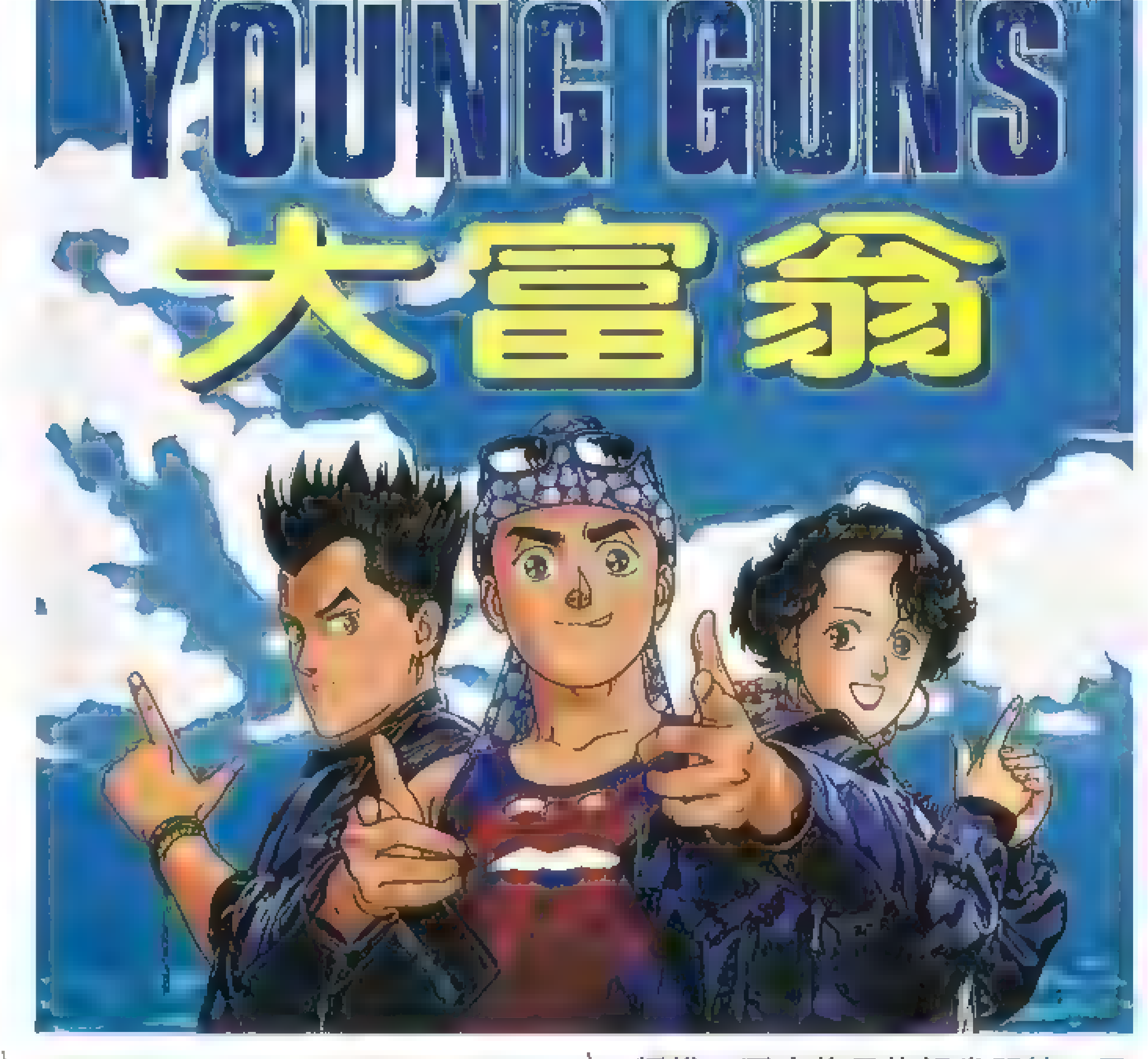


日本著名公司 Falcom 所推出的角色扮演遊戲，其聲光水準較前作更加優秀，而在劇情、架構及操控介面方面，也具有相當出色的表現，喜歡日式 RPG 的玩家，可別錯過此款佳作。

國外發行：FALCOM
國內代理：天堂鳥
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 DX 以上
記憶體：600KB
支援音效：S/M/A
顯示模式：VGA
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：760 元
測試配備：486DX4-100、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM



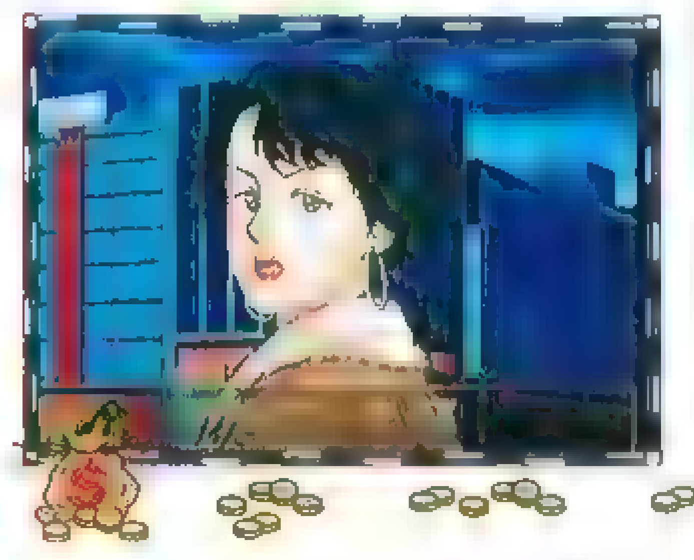




YOUNG GUNS 大富翁

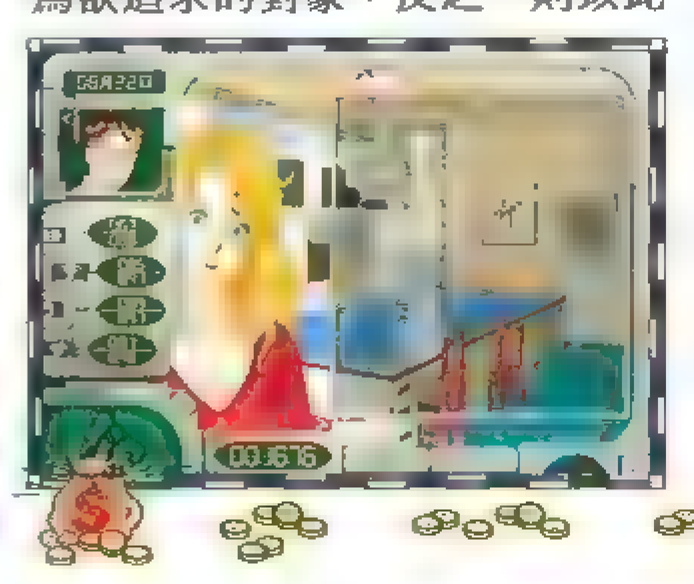
本文作者／VERONICA

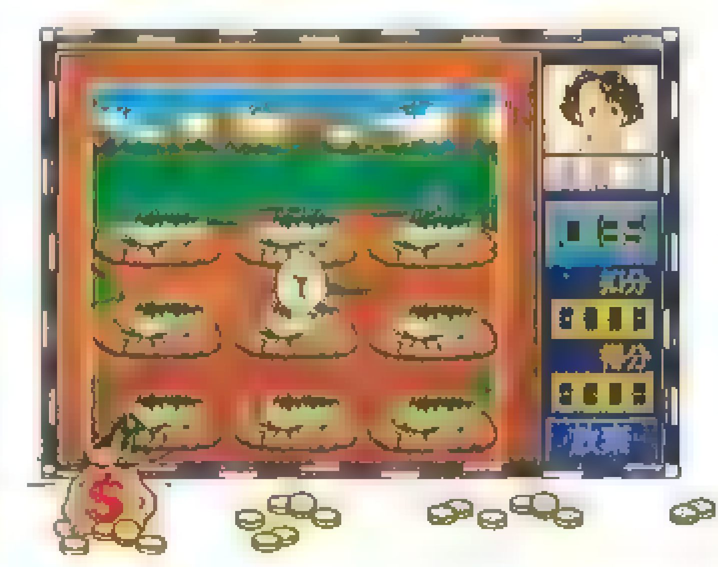
由知名漫畫家林政德先生所繪的長篇漫畫『YOUNG GUNS』，因取材生動活潑，在國內迅速吹起一陣『YOUNG GUNS』風，如果各位玩家的記性還好的話，就算沒看過這部連載的漫畫，也應該聽過『洛城三兄弟』的『YOUNG GUNS～，你是我ㄟ朋友～』吧！正是因爲這部漫畫實在是太〝超人氣〞了，電腦遊戲廠商也不得不免俗地屈服於 YOUNG GUNS 的魅力之下。



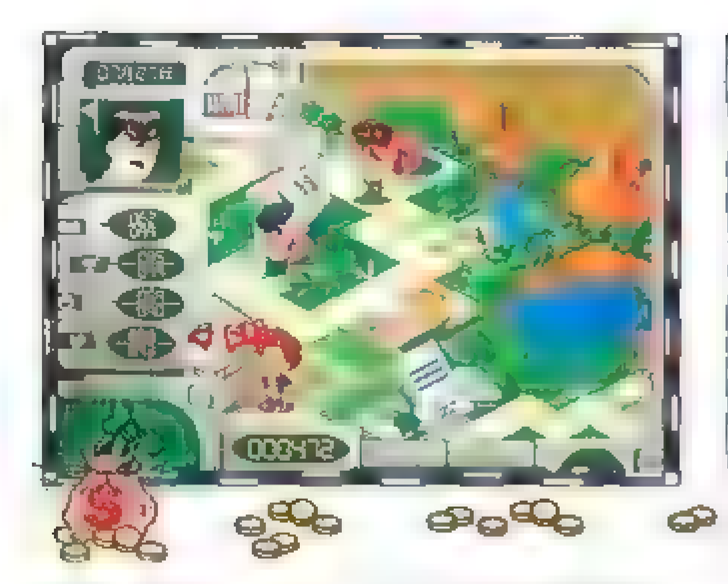
這一款由頂尖拍檔製作，松崗電腦圖書公司所發行的遊戲，著實讓 VERONICA 我不知所措了好一陣子，爲什麼哩？因爲截稿日期在即，但是小妹妹我卻擠不出半個字，這…實是情非得已也，但想到編輯大人們〝逼稿〞的嘴臉…，您說有多可怖就有多可怖（寫到這裡不禁又打了一個寒顫…），諸位看倌，就請聽我細細道出這來龍去脈吧！

筆者個人覺得這一套遊戲雖然有著絢麗的外表，但玩起來卻完全不是這麼一回事，這也是妹妹我稿子交不出來的原因之一，其單調的程度不只是令人想昏昏欲睡而已，每次 VERONICA 想好好的玩一玩這遊戲好寫稿，卻偏偏像被瞌睡蟲附了身一般的關了電腦之後便上床去了，還屢試不爽哩！不知雜誌社是否想主辦個年度最佳安眠 GAME ？『YOUNG GUNS』雖然名爲大富翁遊戲，但因主角們都是高中生，爲忠於原著，因此整個遊戲的重心並不是在賺錢上，在加入劇情後，與一般的大富翁遊戲，走到那買到那，除了買地還是買地－人生以賺錢爲目的大相逕庭，雖然多了那麼些程度的內容，但遊戲帶給人的感覺卻是平平淡淡，絲毫無任何的起起落落。遊戲一開始，玩家須從五至十位主人翁中選出自己想扮演的角色，如果玩家扮演的是男生，那就必須再選出一名異性的夢中情人作爲欲追求的對象，反之，則以此類推。玩家的目的相當單純，只要將所扮演角色的四項屬性值－學業、榮譽、快樂、魅力提升至欲追求者的屬性標準，追求到夢中情人而結束遊戲。玩家可別急著高興，這麼簡單就讓你達到目的豈不是太便宜你了嗎？眞正的〝挑戰耐力〞才剛開始呢！



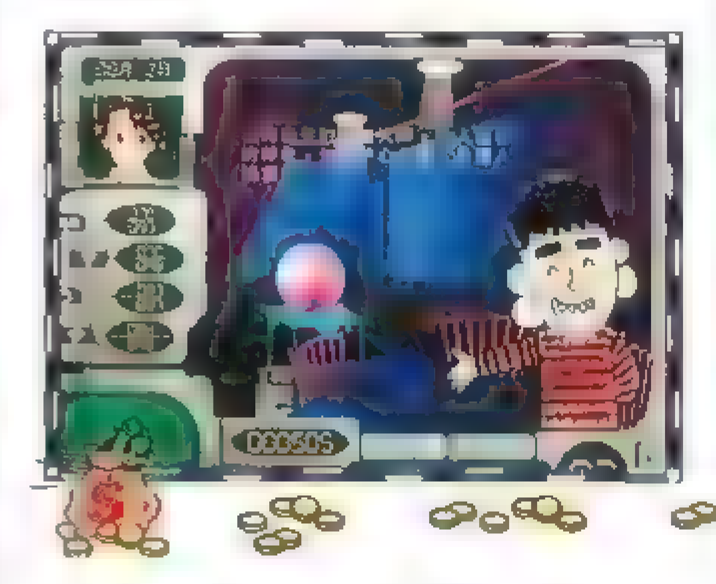


『YOUNG GUNS』的畫面，採用的是高解析度的 SVGA 模式，加上卡通式畫風的兩頭身 Q 版人物造型，可說是遊戲中無可挑剔的地方。遊戲劃分爲校內、校外兩塊棋盤，玩家可隨意選擇是否離校，且校園內的場景和校園外的場景截然不同，使得玩家能碰上的隨機事件增加了不少，但也因爲如此，情勢常發生無法控制的情況，總覺得好像全都是由電腦自行作主般，玩家只須反覆按著滑鼠按鍵、擲出點數，

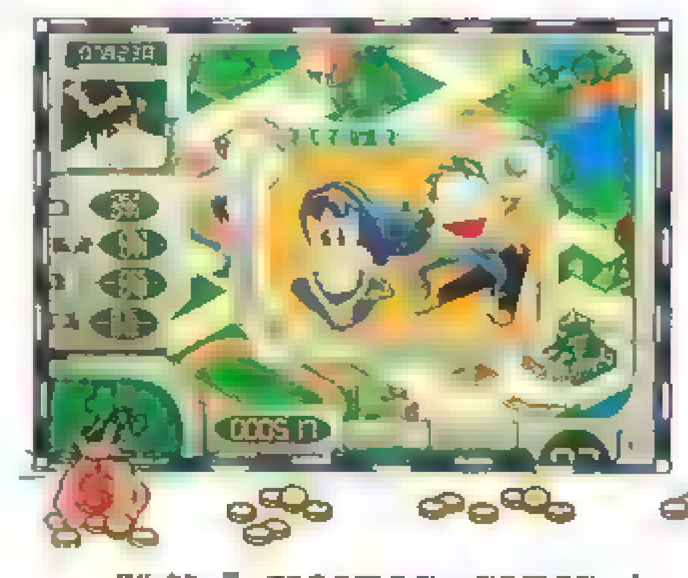


看著螢幕上的小人們，機械式的擺動著手臂往前晃去…，毫無自主的能力，雖然覺得很想參與卻也無可奈何。唉！…。遊戲操作介面的設計可說是一大敗筆，雖然企劃於遊戲中加入了如玩賽車時可觀看玩家或對手位置的雷達螢幕，但整個地圖的建築物設計儘管創新有趣，卻不能讓人一目了然的看出位於何地，幸好手册編製的十分詳盡，掩蓋了設計不良的部份缺失。而字幕的顯示更是硬讓筆者的深度近視加深了不說，還得找出很久沒用的放大鏡來放大字幕哩，況且字幕採類似電腦看板的移動字幕，稍不留神就沒法看到那幽默詼諧的突發事件描述到底是發生啥"代誌"，雖然看得出企劃處處表現得相當用心，但若各方面沒好好配合的話，基本上說來仍是個不太成功的作品。

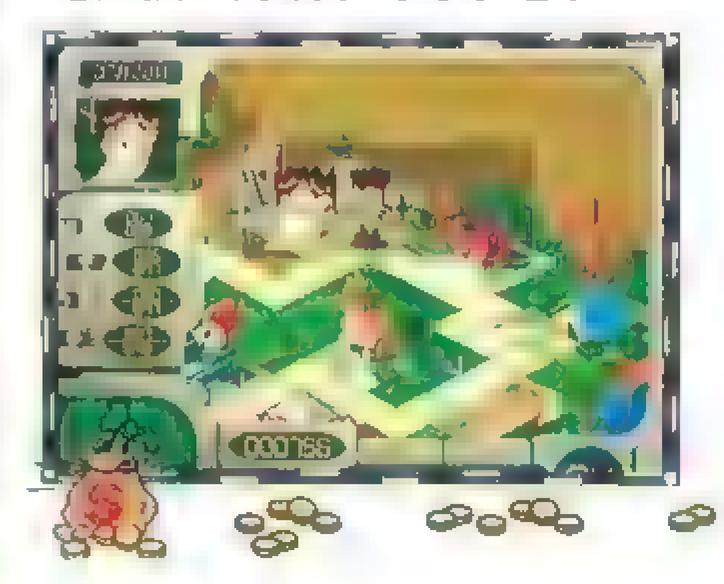




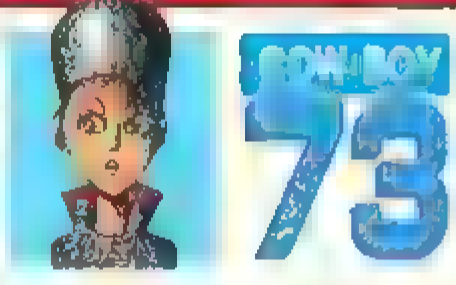
在遊戲的配樂方面，採用 CD 音軌方式播放，曲子倒是蠻配合校園生活明朗活潑的氣氛，只是為什麼時常不是完全聽不見音樂就是時有時無，突然消音了？也是遊戲的小缺失之一。在物品、卡片的使用方面，變動的屬性總是在 1 、 2 點之間，加加減減之後，覺得好像又回到了初始狀態，沒有辦法讓屬性大幅增加或讓敵手屬性大幅減少，只能仰靠著隨機發生的事件來增加屬性了，這樣的設計能讓玩家玩得起勁兒嗎？但是一些創意的卡片取材還眞是包羅萬象哪！包括尋易 B.B.CALL 、小雜誌、狗仔追星週刊等，為遊戲增添了幾分趣味性，有的還細分出男生用、女生用的相異效果呢！



雖然『 YOUNG GUNS 』的原作造型版權屬於不同的公司，製作小組也是跨公司召集，在完成的過程中投入了不知多少的艱辛、創新、革新，辛勞的苦心也是衆所矚目，但也可能是求好心切的緣故，總覺得整體表現的不盡人意。而改編自漫畫、小說、電影的作品，由於劇中的人物、劇情都是大家所熟悉的，遊戲的製作也跟原作的內容有相當的契合，以原作漫畫紅得發紫的情況看來，勢必能吸引衆多的『 YOUNG GUNS 』迷大展一番追女孩、釣凱子的身手吧！



群英會審 VER 2.1



由漫畫改編的背景使得這款遊戲受到更高的期待，其中的遊戲畫面、人物造型以及各處場景的表現正如所預期般的傑出，而其他方面的表現則是平平。



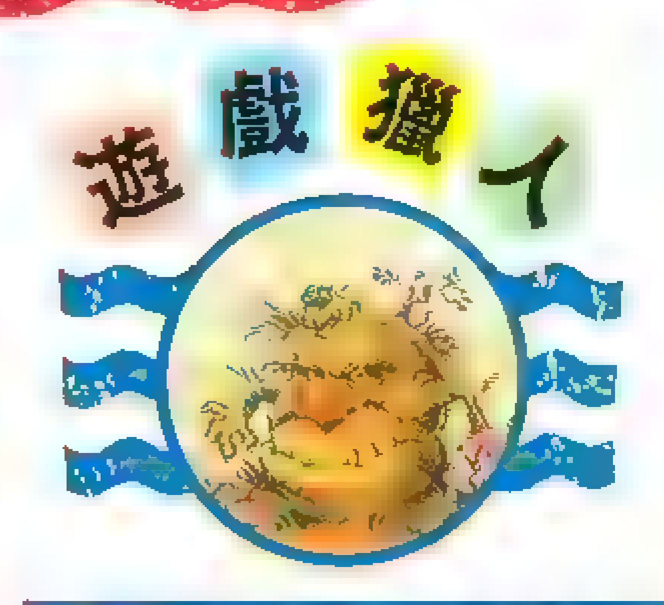
遊戲最大的特色與賣點就是以 Young Guns 漫畫為腳本，在人物、場景的表現自然是夠水準的，但以遊戲性而言則稍嫌薄弱些。



以著名漫畫所改編的大富翁遊戲，雖然製作單位想竭力表現原著的風貌，但卻使得遊戲性變得不佳：缺乏互動性及令人驚奇的點子，讓遊戲玩起來就是缺少了一些感覺。

設計公司：頂尖拍檔
發行公司：松崗
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
使用平台： DOS/WIN95
適用機型： 486 以上
記憶體： 8MB
支援音效： S
顯示模式： V
操作界面： M/K
密碼保護：無
遊戲售價： 750
測試配備： 486 DX4-100 、 16MB RAM SB16 Pro RIO 、 6 × CD-ROM

REVIEWS



本文作者／賴福鑫



噴射戰鬥機3

飛行模擬類遊戲的玩家向來不多，因爲通常要啃完一本厚厚的手册，再硬記一大堆複雜的控制指令，才能順利的把飛機開上天空。因此遊戲廠商莫不絞盡腦汁簡化戰機的操控程序，並且加強遊戲的娛樂性，以爭取這潛在的龐大客戶群。以標榜〝easiest-to-use〞的《噴射戰鬥機三代》（以下簡稱JF3）便是最佳範例。


地對空薩姆飛彈發射

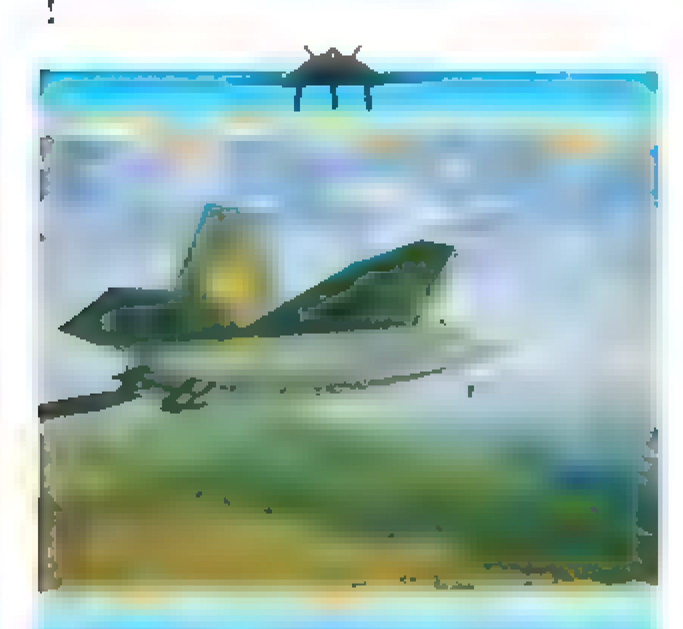
目前市場上有多達四家半的公司推出F22戰機的模擬遊戲，除了已經上市的 Novalogic F-22 LIGHTING Ⅱ雷霆戰機、Mission Studio 的 JETFIGHTER Ⅲ噴射戰鬥機三代外，還有 DID 公司的 TFX:F22 以及 Interactive Magic的 iF-22 （ EA 公司的 ATF 先進戰術戰鬥機勉強算是半家吧！）前兩者強調的是空戰的娛樂性，後兩者強調的是模擬的眞實性。如果您是個喜歡駕駛高科技戰機縱橫長空、浴血奮戰的空戰狂，那麼《噴射戰鬥機三代》絕對是您的最佳選擇。遊戲中您可以駕駛F22閃電二式或 F/A-18 大黃蜂，以聯合國精英特遣部隊頂尖飛行員的身份，來執行高達 90 多個打擊南美洲的軍火毒品走私集團的驚險空戰任務，遊戲性十足。

「哇！酷斃了！」第一眼看見《JF3》的人都會有種驚艷之感，《JF3》的畫面之漂亮，是絕對値得大書特書的。全新的地面成像引擎所創造出來的地形效果不但極爲精確而且栩栩如生，海灣上不時可以看到點點風帆飄動。天候系統所表現出來的特殊效果亦不遑多讓，諸如半透明的雲層、煙霧、日夜晨昏的天色變化，讓飛行有種全新的感受。而《JF3》的地形之精確，歸功於美國國防部、 FAA 、 Defense Mapping Agency 、 USGU 、以及 NOAA 提供的資料庫之賜，有超過350萬平方英哩與眞實世界一模一樣的地形可以任您飛翔（大約是台灣的 N 倍大吧，N至少是三位數。若能把這種地面成像技術應用到台灣的地形景觀上，那該有多好！可惜台灣沒有一家軟體公司寫得出飛行模擬遊戲來，眞是…），這幾乎比任何已知的模擬遊戲的地形都要大上一倍有餘。這些地形包括雪地、平原、山丘、峽谷、海灣、沙漠、農田、沼澤、高山峻嶺與繁華的都市景觀。在遊戲中你可以隨時切換圖形的精細度，如雲彩的形式、霧的濃度、地形的陰影效果。而且可以即時變換四種解析度：320 × 200 、640 × 350 、640 × 400以及極爲壯觀的 640 × 480 高解析畫面。我以P-133 來執行640 × 480的高解析畫面，並將視野擴到最大，然後打開所有圖形的細部選項，跑起來相當順暢。如果再把龐大的地形資料檔拷入硬碟中的話，那飛起來更過癮啦！


峽谷中的地面建築

此外，《JF3》所模擬的虛擬駕駛艙內外部視野觀看功能更是其它飛行遊戲所難企及的。您可以從艙內或機外，全圓周 360 度的觀看整個飛行景觀，而且視野大小可以任意縮放。搭配上遼闊又變化多端的地形地貌之後，這個功能更是顯得炫麗可觀。您甚至可以利用此一功能避開滿天呼嘯、拖著凝結尾對您直衝而來的飛彈攻擊，蠻管用的哦！《JF3》中敵機的人工智慧可以用〝極端聰明〞來形容，尤其在團

隊戰術、誘敵以及利用火球和金屬片反制飛彈攻擊的表現上特別突出，因此想用 AIM-120 在視距外擊落敵機的機率相當低。而我方僚機的 AI 也表現不俗，用他來掩護您的六點鐘方向，效果相當不錯。在遊戲的眞實性方面，高 G 力迴轉下的紅視及黑視、以及超過五萬呎高空時會造成引擎熄火的狀況都模擬的恰如其份。另外遊戲中允許您將駕駛員的照片換上自己的玉照，還有在尾翼上塗上自己喜歡的隊徽，算是不錯的小創意，像我就塗上中華民國的國徽（如圖），夠正點吧！



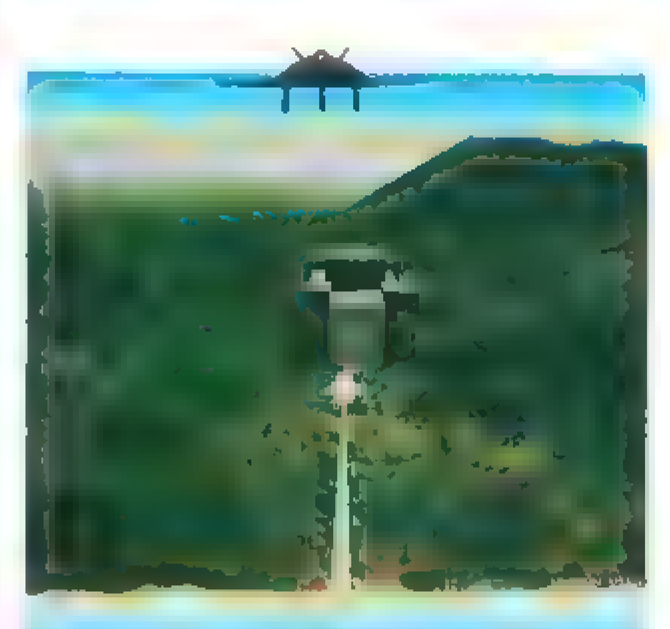
尾翼塗上國徽，夠酷吧！

在任務結構方面，《JF3》是以直線分支型式展開，優點是：您執行的前一任務即使失敗，也不影響你執行下一任務。若不幸陣亡，也會讓您立刻復活繼續參戰。所以就算您的飛行技術再爛，也能高高興興的玩完整個遊戲。如果您有上網的話，該公司的網站（www.missionstudios.com）每隔兩週就提供一個全新的任務供您下傳，服務相當不錯！而為了讓你能輕鬆的進入狀況，遊戲中特別安排了十三個訓練任務，詳細教導你起降程序和所有武器的使用方式，完成訓練後才能進入主戰場參與戰鬥任務。說明書中對這十三個訓練任務是以 STEP BY STEP 的方式描述，極為詳盡，這是模擬遊戲中前所未見，特別值得一提。也兌現了該公司在遊戲外盒上中所標示『極易上手』的承諾。再者，如果您的駕駛技術很高竿的話，可以試著在每次任務完成後，親手把飛機開回航空母艦上看看。從機艙往外看，就好像要把一隻大飛象停在大海中一張飄動的郵票上，難度奇高，這絕對是飛行員一大挑戰！要是您經常在甲板上撞出一個大洞，遊戲中也有一個很貼心的選項可以幫您完成自動降落程序，您不用太擔心。



炫麗精確的地形景觀

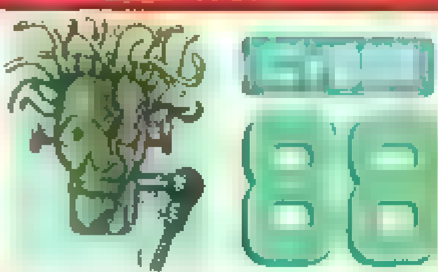
《JF3》的特色實在太多，很難在短短一篇評論中完整描述。諸如：遊戲在基地中是採用如《毀滅戰士》般的第一人稱介面行進、圖書館中有一部包含 60 多種現代軍武及 500 多張照片的多媒體百科電腦、以實物照片顯示的搖桿安裝介面以及每天有不同的新聞、電子郵件…等等，不勝枚舉。甚至還支援 CH Force FX 反饋力搖桿，很可惜我沒有，不然就可以體驗一下在高炮火網下那種激烈的震動感。



小牛飛彈直奔目標

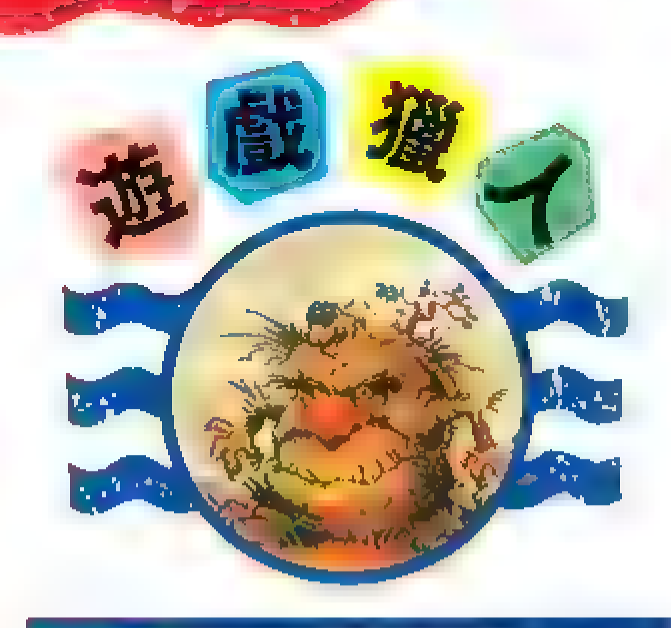
最後想說的是：如果《噴射戰鬥機三代》能夠加上多人連線對戰的功能以及支援 3D 加速卡的話，那就更加無懈可擊了。不論如何，這個遊戲必定能夠在飛行模擬界中佔有一席之地，強烈推薦給嚮往飛行的朋友們！

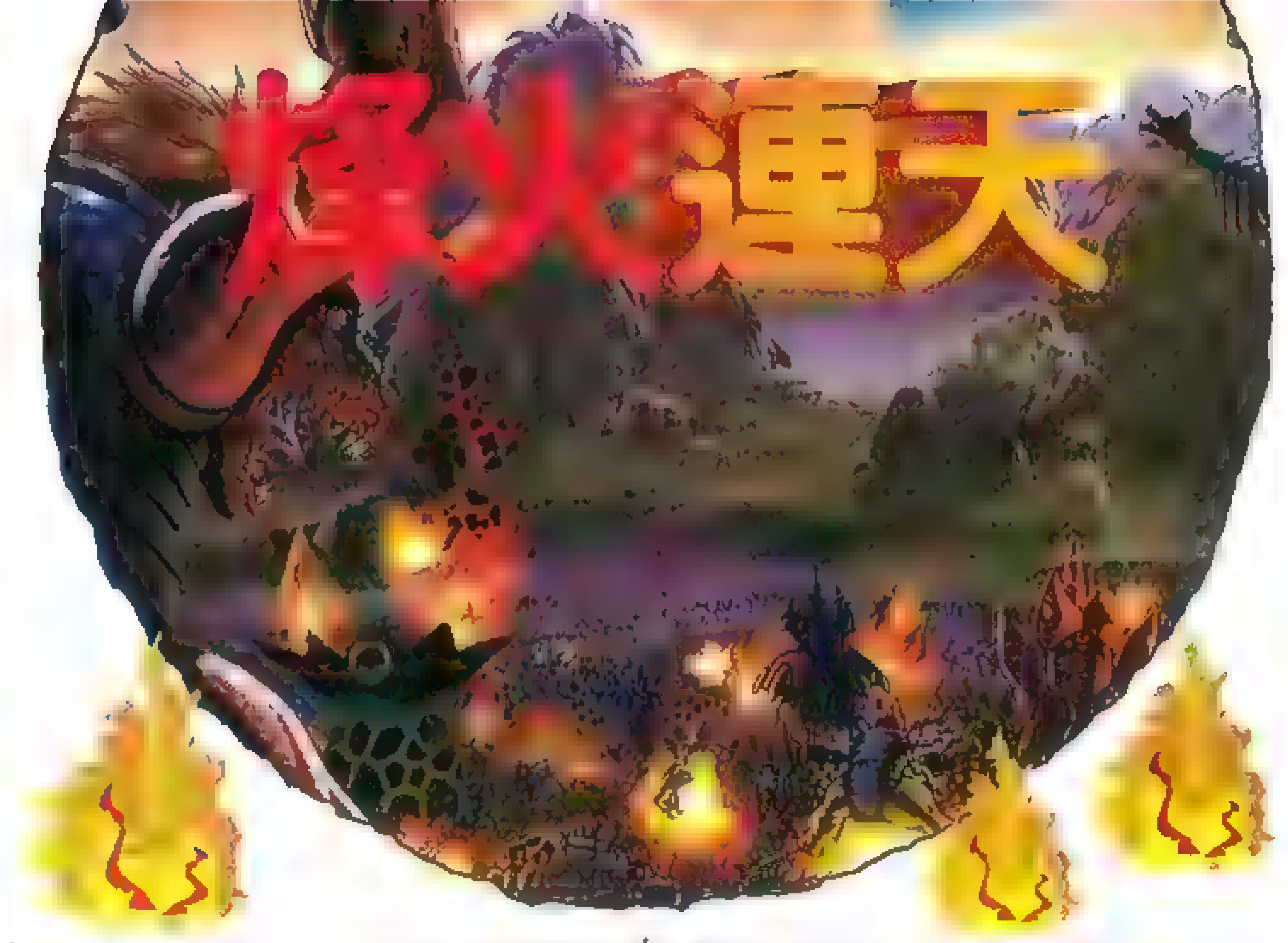
群英會審 VER 2.1

 COW-BOY 90	 88	 92
多樣的解析度選項以及與眞實地形一模一樣的飛行景觀，讓玩家充份享受到飛行的快感，更令人感到貼心的是以 Step By Step 方式描述的訓練任務，使手腳不靈光的玩家也能享受遊戲的樂趣。	喜愛在天空中遨翔的飛行迷們，可別錯過了這套噴射戰鬥機Ⅲ喔！各式優秀的表現絕對能讓你大呼過癮；而且還可以在尾翼上加上自己喜愛的隊徽，創造屬於自己的飛行小組。	以 F-22 為主角的飛行模擬遊戲，在畫面表現上十分突出，整體架構上也具有相當好的完成度，而娛樂性的加強更使得可玩性大為提升，是款不容錯過的名作。

國外發行：Interplay
國內代理：松崗
遊戲類型：飛行模擬
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2-66 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：VGA
操作界面：J/K/H
密碼保護：無
遊戲售價：840 元
測試配備：Pentium 133、48MB RAM、ET6000C、SB32、4X SCSI CD-ROM

REVIEWS





本文作者/YMJ

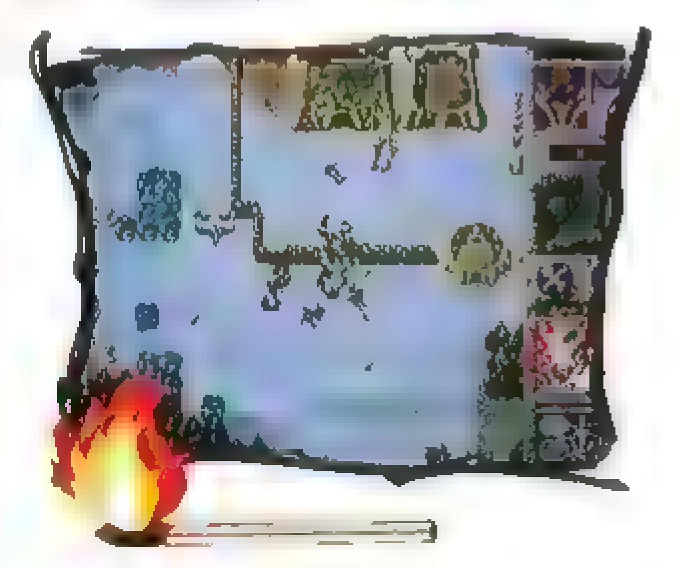
相信大家都知道SSI這家公司，其向來以其嚴謹而緻密的戰略遊戲風格聞名於遊戲界，然而在 WESTWOOD 以『沙丘魔堡Ⅱ』與『終極動員令』掀起一陣即時遊戲的浪潮之後，SSI 也出人意料地推出了這套『烽火連天』，而更特別的是這套遊戲事實上是由曾製作過『魔界召喚』（Summoning）等遊戲系列的DREAM FORGE所製作，再由SSI代理發行的。DREAM FORGE 的作品一向有其獨特的風味，在即時遊戲的市場已被『終極動員令』和『魔獸爭霸』搶佔的今日，『烽火連天』有著什麼能和它們一別苗頭的獨特魅力呢？以下就讓筆者來作個介紹。

『烽火連天』共使用一片光碟，以 WIN95 爲遊戲平台，基本要求配備是 Pentium60 以上的主機、16MB 的記憶體，以及一部 2 倍速光碟。但由於遊戲本身的程式不甚優秀，筆者建議最好能有一部 Pentium100 以上的主機，玩起遊戲時才會比較順暢。遊戲的音樂音效均是由聲霸卡發出，音樂則是從聲霸卡以原音重現的方式播放，音樂相當優美且符合遊戲的內容，玩者並可在遊戲中選擇喜歡的背景音樂。

『烽火連天』的背景不是在地球，也不是在任何我們所熟悉的幻想國度，而是在一個叫做亞凡的異星世界。這個奇異的世界孕育出四個奇異的非人類種族－塔龍人、亞布萊諾克斯族、伊格拉人和沙瑪利人，它們在『烽火連天』的世界中各自有其歷史上的角色、所背負的使命和種族的任務目標，玩者在遊戲中所扮演的，就是這四個種族的領導者，必須指揮麾下的種族四處征戰，以完成該種族最後的使命。玩者在『烽火連天』中至少可以進行四個種族的會戰模式，而遊戲本身還提供使用 TCP/IP 網際網路或 NOVELL 網路進行最大八人七種主題的對戰模式，或利用數據機進行直接連線模式的雙人對戰。玩者在任一種族的會戰模式中必須連過七大關才能完成遊戲，而過關後的高等級部隊有時可以帶到下一個任務中繼續使用，這是個難能可貴的重要特點。如果這樣還不能滿足您的話，遊戲裡也附有任務編輯器，可讓您設計只屬於自己的死亡戰場。



基本上，『烽火連天』的基本架構和已知的各即時系列遊戲是差不多的。遊戲的內容是以一個個單獨的任務所構成，每個任務都有其獨特的任務目標，例如消滅敵方種族、保護特定單位、尋找寶物等。玩者必須運用自己被配給的武力來完成任務目標，而在任務的作戰地圖上，一切的建設、單位移動和交戰則是以即時的方式來進行。當任務目標完成後，玩者便可以進到下一個任務中，以至於遊戲完成，這是基本的遊戲流程。



雖然基本上『烽火連天』的架構仍和一般的即時遊戲大同小異，但爲了有別於其他的類似作品，『烽火連天』的設計小組顯然在規則上下了一番苦心。首先『烽火連天』是以部族首領（也就是玩者）或任務保護的目標爲主，平時只要首領被打倒遊戲便告結束；各部族都擁有完全不同的特性、單位種類和建築風格，不過基本上仍可分爲戰士、魔法師／僧侶、工人等三類。所有的主要單位除了首領之外，都是由工人升級而成，此外還可招募傭兵和特定條件下才會出現的英雄（Hero）。和其他遊戲完全不同的是，包含工人在內的基本部隊，都必須在建造酒店之類的設

施之後，才能以招募的方式納入自已手中，而非是以直接訓練的



方式來產生。因此部隊的增加不只是要錢而已，還得耐心等待他們出現在酒店之中。最基本的工人可以伐木採礦以獲得做爲金錢的資源（ Resource ），或是建造各種設施；而在擁有一定數量的工人和特定的設施之後，便可以將工人訓練成各種特定的單位，之後再經由特定的條件，繼續升級成該系列的高級單位，或是在必須時回復成原來的工人（如此可避免『魔獸爭霸』系列中農人被屠殺殆盡後便形同倒店的情形）。

此外，『烽火連天』中最特別的設計之一，便是以下級單位的數量限制上級單位的數量，例如塔龍人必須擁有三名基本戰士的處決者之後，才能訓練一名處決者成爲上級單位的毀滅者，因此玩者必須先增加下級單位的數量，才能訓練新的上級單位。而隨著人數的增加，玩者亦需加蓋住宅給族人居住，否則將會無法招募新族人。

除了單純的招募和訓練部下之外，玩者亦可建造各研究設施以提昇特定方面的能力，這些能力含了加強特定屬性的生化改造技術、可讓玩者訓練上級單位的特定知識和魔法，基本上也是分成工人、戰士和魔法師三系。各種族專屬的法術雖少，但由於玩者可能在遊戲中招募到其他種族的英雄，因此可用的法術種類仍有一定數量，其中眞正有用的魔法雖然不多，但都有一定的功效。麻煩的是遊戲中缺乏有效的整體指令來運用魔法，因此玩者經常得在亂兵之中空出時間來指揮單獨的法師施法，而由於一時慌亂之故，指錯對象也是常有的事，實在不如大軍壓境來得有效。



『烽火連天』的指令系統並沒有什麼很特殊的地方，選擇部隊和移動的方式和其他遊戲相同，特殊指令則是選擇滑鼠左鈕按住不放後出現的圖像型選項指令。這對於一般戰鬥部隊沒有什麼大影響，不過在後期全部技術都發展出來後，建造型單位的圖塊指令就會多到超過一個畫面，此時還得稍稍捲動一下螢幕才能選到邊緣的選項，算是這個系統較大的缺點。此外這些圖像指令似乎完全沒有熱鍵可以代替，這也造成亂軍之際會比較難指揮的問題。



綜觀『烽火連天』，可說是個試圖與 C&C 或『魔獸爭霸』有別而設計的實驗作，雖然在程式技術和整體表現度上，尙不能與兩個發展成熟的前輩相提並論，但設計小組苦心營造的世界觀和獨樹一格的各種規則，使這個遊戲仍有它獨特的魅力。如果您已經厭煩於『魔獸爭霸』出不完的資料片和換湯不換藥的『紅色警戒』，不妨試試這套『烽火連天』，嚐嚐暫時不當人類的感受…不過這些不是人的傢伙長得實在有夠醜，到時候可別怪筆者沒先告訴您！

群英會審 VER 2.1



是一款試圖開創即時戰略另一片天空的半機械文明風格式即時戰略遊戲，其中有許多別出心裁的設定方式，玩家可感受到另類的樂趣，但由於程式技術上的不足，而使整體表現打了一些折扣。



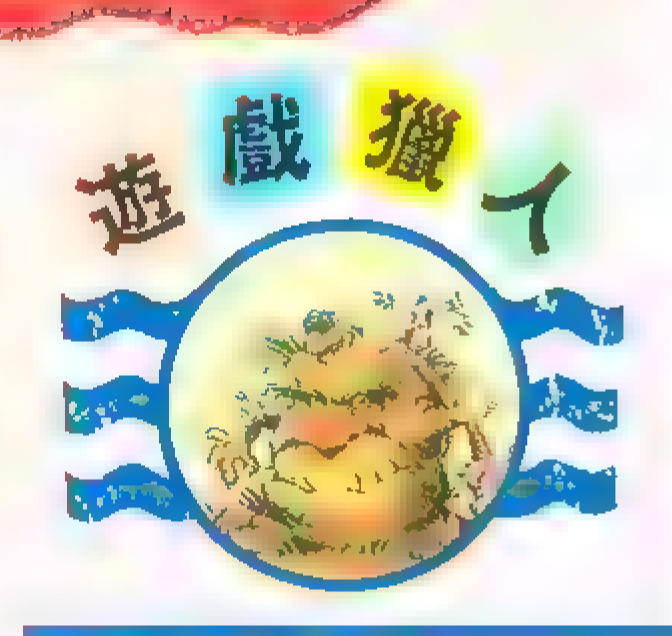

背負著 SSI 的金字招牌，相信Dream Forge 的感覺一定很沈重吧！所幸 Warwind 並未使其蒙塵，雖稱不上是創世巨作，但也是套值得一試的 GAME 喔！



以異世界種族戰爭爲背景的即時戰略遊戲，在架構上與其它同類型遊戲大同小異，但是也增添了不少新點子，喜歡即時戰略遊戲的玩家可以試試。

設計公司：DREAMFORGE
發行公司：第三波
遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟
使用平台：WIN 95
適用機型：PENTIUM-60
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：WIN 95 相容
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：840 元
測試配備：Pentium-166、64MB RAM、ET6000、SB 16/GM、4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／格格



說起玩麻將小格格我可謂是『家學淵源』啊！各位看倌兒可別誤會，咱們家可不是開賭場的，只是俺老爹三不五時的會去找找牌搭子摸上兩把，咱們也就這麼遺傳上了，再經過狐朋狗友的調教，也就學會了點兒皮毛，不過小女子我可是從來不賭博的唷！可能有些人會認爲玩麻將不賭那多沒意思呢？可是我卻覺得麻將這玩意兒拿來當消遣到是挺好的，聽說還可以預防老人癡呆症哩。但若嘎上了金錢嘛！可就大大不妥囉！所以『偶個人』較偏好與電腦或遊樂器的方城之戰，而不喜愛四方桌上的游泳方式，但一個人玩玩久了就會覺得枯躁，且電腦的 AI 做的再怎麼強也終就敵不過人腦的多變，在理智的考量與手癢的掙扎下，我幾乎不太玩麻將了。



不過自從在雜誌上瞧見這套由捷友設計智冠發行的 WIN 麻將 NET ，讓我的麻將人生又燃起了希望，這套號稱可網路連線的麻將，終於不再讓西洋鬼子稱霸網路，將咱們的國粹給搬上了網路，以後喜好打麻將的牌友們就有伴了，無需再擔心找不著牌搭子了，上網連線之後就可以天涯若彼鄰、連線打麻將囉！好了廢話不多說，就讓小格格我好好爲各位老爺夫人們介紹這款創造新天地的 WIN 麻將 NET 吧！

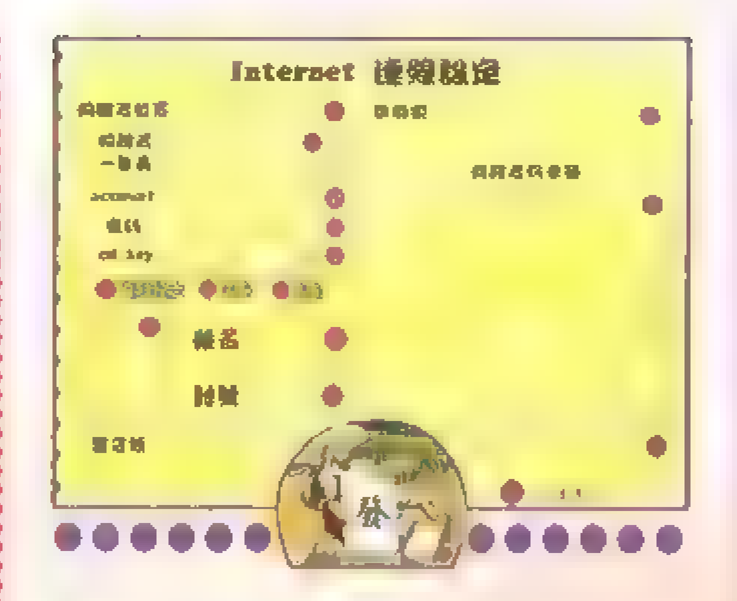
這回從哪兒談起好呢？嗯！就由美工的部份先說好了，畫面的表現相當稍職，人物的刻劃有些死板，不過畫的到還蠻逼眞，以 3D 的方式來處理讓人物的表現更顯立體，雖然沒有活潑逗趣的風格，但偶爾的一些小動作，也爲遊戲添點了幾許熱鬧的氣氛。小格格覺得麻將牌繪製的非常好，與眞實大小的牌幾乎一致啊！讓人玩起牌來更有臨場感。片頭動畫也是以全 3D 的方式營造的，雖然沒有很多的場景穿插在遊戲中，不過所有場景的繪製都很寫實，屋裡的一桌一椅、牆上的一景一畫，再再都能顯示出美工的用心；配合著不同的人物也都有迥異的結局畫面，做的一點也不馬虎，不像有的遊戲僅僅只以幾張簡略的圖，就草草的帶過結局予人虎頭蛇尾的感覺，在 WIN 麻將 NET 中美工的表現相當稱職，片頭片尾都是以 3D 繪製，値得給予鼓勵唷！

遊戲中共有八個角色可供玩家選擇，每個人參加麻將大賽的目的的不同，在遊戲中對每個人物的資料也都有詳細的說明，不致讓玩家有一頭霧水的感覺，在報名表中有每個人的簡介，並且還加入了他參加麻將大賽的目的，讓玩家能更融入遊戲之中，雖然遊戲沒有設定什麼劇情，但對喜好摸兩把的玩家而言，這應該不至於是很CARE的問題吧！遊戲本身做的相當詳盡貼心，但手冊部份的編輯則顯得粗製許多，薄薄的一本降低了遊戲整體的質感，不過該說的該介紹的也都有收錄在其中，也可算的上盡忠職守了。

一開始進入遊戲時，給小格格一種新新的感覺，玩家要在六動建築物中點選你所要的目的，然後衛星會發射一道電光，接著就可以進入玩家點選的世界之中，小女子覺得頗有創意。遊戲進行的方式基本上來講有兩種：一爲與電腦對戰，其中又分爲有挑戰的麻將大賽及休閒的豪華麻將館，另一種方式就是重頭戲網路連線麻將。在網路科技中心提供了連線選單，遊戲提供了 INTERNET 和 LAN 的連線方式，玩家可依自己的需要來選擇；在連線部份的操作遊戲設計的很簡易，玩家應該很容易就可以

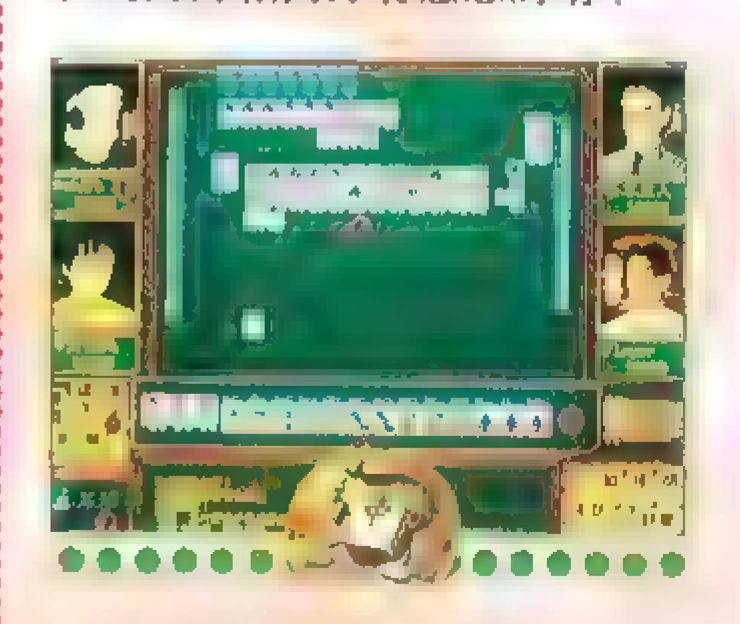
上手，而且遊戲本身也有線上即時支援，手册中也有連線的操作方式，玩家只需一步一步照著做，就可以遨遊在無邊無際的網路麻將世界裡，捷友公司也提供了一個 GAME SERVER （ game.apexsoft.com.tw ），讓志同道合的牌友們可在此邀約開桌，遊戲設計公司在這部份算得上是變用心的。

先前說過遊戲的進行方式，接著再來談談遊戲 AI 部份的表現，小格格我覺得電腦對手的表現平平，並沒有啥突出之處，雖稱不上優異但也還不至於太差就是了，不過可以交由電腦代打的方式省卻了玩家不少困擾，也讓初窺麻將殿堂的新手能藉此學習一二。和電腦打麻將往往易顯得枯燥乏味，因為電腦缺乏人心的多變狡猾嘛！所以推出了可連線的方式，讓手癢的玩家無需再擔心沒有牌搭子和缺乏場地等掃興的狀況了。小格格我曾試著連上遊戲公司所開設的站台，想找人來較量較量，但卻沒瞧見同好，唉！真是讓我傷心又失望，不過沒關係咱們還有區域網路（ LAN ）可以利用，於是我找了幾個公司的牌搭子湊成一桌開打，玩了幾圈下來發現真累，遊戲的速度被拖慢了許多（我們玩的四台電腦可都還是潘婷級的唷，速度都讓小格格覺得受不了，又



何況…），不僅如此程式的判斷也有些問題，明明該上家換牌可是上家按下滑鼠卻沒反應，非要我這個桌長按他才能換牌，玩到最後變成不論換誰打我都得幫忙按滑鼠。操作的設定不良算是遊戲較為讓人詬病之處，在與電腦對戰時也得要按滑鼠遊戲才會繼續進行，真是不便的設計呀！為了忠實測試遊戲的連線功能，冒著被開除的危險再上班時間打麻將，主編是不是該加稿費啦？

走筆至此眼尖的筆者或玩過此 GAME 的玩家一定會覺得，小格格怎麼沒有說到精彩的語音呢？別急現在就要為您介紹啦！『偶個人』認為這套遊戲做的最好的部份就是語音，遊戲中八個角色都有屬於各自風格的語音，有操著台語口音的、還有東洋風味的、也有可愛的美式中文、當然囉傳統的中國話也跑不掉，語音的配製可說是相當的精彩豐富，不僅如此，所有的角色每打出一張牌可都會將該張牌念出來喔！玩 GAME 的時候玩家就可以欣賞到熱鬧滾滾的語音，東一句西一句的將打牌的氣氛營造的很有臨場感；除了語音的穿插不絕之外，遊戲還設定了三種語音庫：埋怨、調侃、催促，讓玩家可挑選自己喜歡的語音來製造氣氛或發洩情緒，不過在與電腦對戰的時候語音庫的功用就發揮不出來了，電腦對手不會自行運用語音庫中的句子加以發揮，讓遊戲更顯活潑生動，但在連線對戰的時候可就有趣極了，彼此你來我往的針鋒相對好有意思的唷！

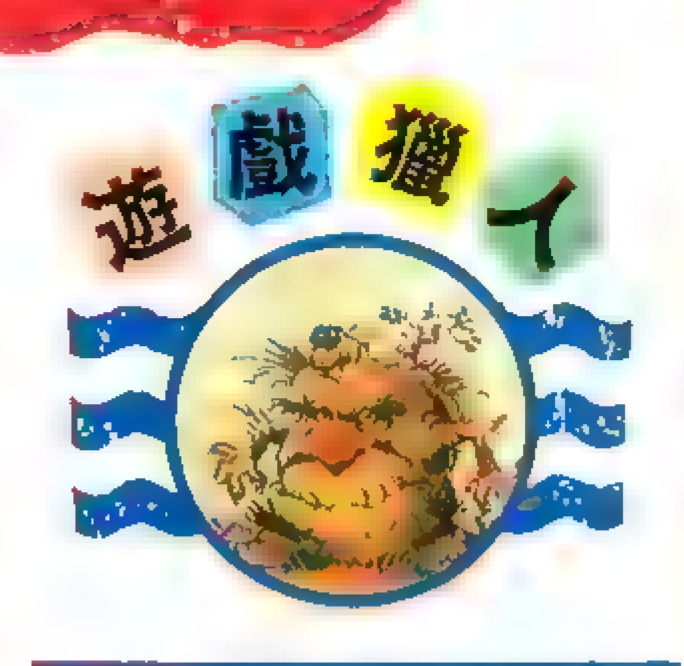


拉拉雜雜的說了這麼多，小格格覺得這套遊戲設計的還算不錯，雖然有許多零星的缺點，但瑕不掩瑜的還是有其可玩性在，若能將速度拖慢及滑鼠判斷的問題解決掉，網路連線的部份將會更有吸引力，而吃、碰、槓、胡牌若能有語音來提示，將會讓玩家更能悠游於遊戲之中，不再因一時的疏失而導致遺憾。

群英會審 VER 2.1

 84	 83	 82
是一款娛樂性頗強的麻將遊戲，其中所提供的網路連線功能，造福了許許多多的「缺腳」團體，而語音部份的精采表現，更增添了遊戲時的樂趣。	號稱是首套網路連線麻將，不過 CYBER 上到該遊戲公司所設的 Game Serven 上去瞧時，真是門可羅雀啊！想想網路麻將要風行可能還得努力一段時間囉！	國人自製可連線的麻將遊戲，能夠多人連線打麻將是其最大特色，而在聲光表現上尚稱良好，電腦 AI 也具有一定水準，喜好麻將的玩家可以試試。

設計公司：捷友
發行公司：軟體世界
遊戲類型：博奕
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN 95
適用機型：486 DX2-66 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模示：SVGA
操作界面：M
密碼保護：CD KEY
遊戲售價：600 元
測試配備：P-100、32MB RAM、ULTRASND SOUND、W32P、8X CD-ROM





本文作者／JEFFRY

打從亞歷山大尼可博士開始找尋失落的亞特蘭提斯時起，您就已經認識他了，而且時間一過就是過了二十幾年。尼可博士一直堅信著，在埃及、瑪雅、安納塔齊、亞特蘭提斯等等過往古代文明之間，一定有個尚未發現的結將它們給緊緊繫連在一起，所以既使尼可博士的這些舉動飽受衆人的惡意批評與攻擊嘲笑，卻依然還是不放棄這個一生最大的夢想。



就因爲您是尼可博士最好的朋友，而且從來不曾懷疑過他的想法，甚至相當支持尼可博士的各項研究工作，因此雖然兩人聚在一起的時間不多，但是卻幾乎同步地得知博士所有最新的進展與成果。就在這一天，您聽到了尼可博士在電話答錄機上面的留言，他興奮地向您表示說已經找到了那個關鍵性的結，並且要您盡快地趕到依斯特島上面來。可是在您抵達了之後，卻發現尼可博士早已不知去向，只留下了日記與相機，您這個時候警覺到，尼可博士的失蹤絕非只是偶然，爲了尋找尼可博士的蹤跡，以及隱藏在時空之門背後的秘密，於是踏上了這段神秘無比的旅程。

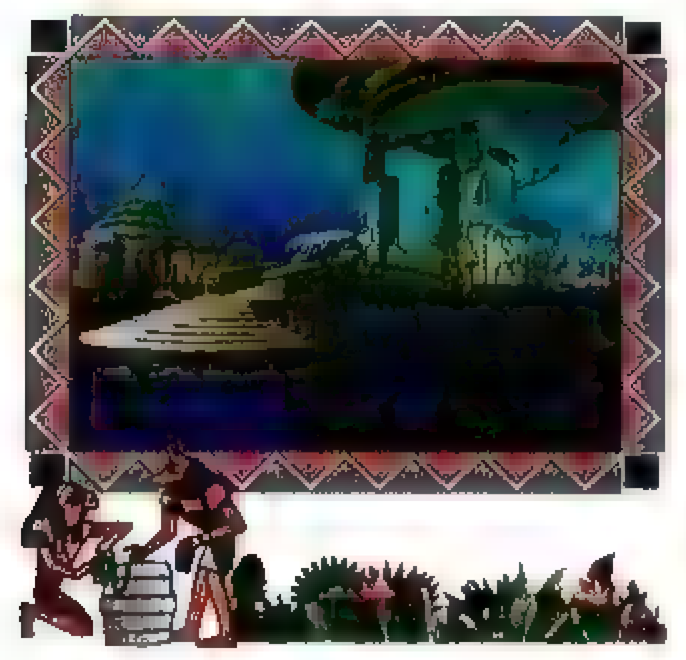
這款顛覆文明乃是 GTE 公司的最新冒險解謎力作，也是該公司製作小組花了兩年的時間才完成的一款作品。相信無論是從畫面顯示方式，操作界面與遊戲的精神，您都會與 Broderbund 公司出品的迷霧之島，或是前陣子由 GT Interactive 發行的冒險 9 號聯想在一起，而事實上的確也是如此，這三套遊戲都有其類似的地方。

顛覆文明採用了與迷霧之島同樣的畫面處理方式，也就是說遊戲的畫面都是透過半靜止的風景圖畫來表現，雖然在主角前進與後退的時候，並不會像某些同類遊戲那樣會有類似 3D 立體的行走過場動畫出現，不過在橫向移動的時候卻有著相當棒的視覺效果，就好像眼睛的焦點從整幅圖畫左半部或右半部直接轉換到另一半一樣。顛覆文明最爲成功的地方，就是在風景畫面的表現上面，透過 SVGA 顯示模式，這些場景不但彷彿活生生地重新展現在玩家的面前，而且幅幅更是鮮豔萬分，再配合上製作小組所採用的最新的光影循跡技術，使得這些畫面都相當符合眞實的情況。這些以電腦繪畫科技所創作出來的虛幻場景，正是這款遊戲的特點之一，而且最令筆者感到不可思議的地方，就是這些畫面居然只採用了256色而已，實在不得不讓筆者佩服這款遊戲美工的超高功力。



顛覆文明這款遊戲有著相當突出的音樂表現，經由如此傑出的遊戲背景旋律安排，不但充份地傳達出那股奇妙又神秘的氣息，也使得玩家得以盡情地沉浸在幻想國度裡頭，亦是筆者另外一個喜歡這款遊戲的地方。而在音效的演出方面，隨著玩家所處場景的不同，就會跟著搭配不同的

音效，像是遊戲一開始的海浪拍打聲，眞的是讓筆者有種置身於海邊的錯覺產生。



遊戲操作方式也與迷霧之島頗爲類似，玩家只需要透過滑鼠就可以輕鬆遊走在遊戲的世界裡頭。不過當滑鼠的游標移動到物品上面的時候，會有不同的圖樣會出現，包括了拿取、檢查與操作三大項目。另外特別値得一提的就是，這款遊戲也可以使用鍵盤操作，不過由於按鍵的配置有點複雜，而且筆者個人實際操作之後也覺得並非很理想，所以玩家還是最好只使用滑鼠來玩這款遊戲，但是有一些特殊功能得透過複合鍵來完成就是了。

就跟一般的冒險解謎遊戲一樣，玩家要盡可能地到處探險與發掘各式各樣可疑的物品與線索，但是在顚覆文明當中還有一個非常特別的設計，那就是照相機功能。當玩家看到了一些相當有用的線索，但是卻又難以用文字的方式將其記錄下來的時候，那麼就可以利用這個功能將目前的場景畫面以照片的方式儲存下來，並且可以隨時打開相簿加以翻閱，不過玩家要特別注意的就是，玩家最多只能拍攝 36 張照片而已，所以千萬不可以沒事就隨便亂拍照喔！

迷霧之島這款遊戲將玩家給丟到一個完全陌生的環境裡頭，如何將有限的線索與謎團給一一拼湊起來，就成爲玩家最大的挑戰所在。顚覆文明這款遊戲也是一樣，玩家孤單地身處在依斯特島上面，而且一開始手中只有一本博士的日記與照相機而已，如何在這個環境當中求取生存，並且透過時空之門的探險，將各大文明之間的那個結給重新找到，就成爲了玩家最終努力的不二目標。



在遊戲的解謎方面，其各種線索相當地有限與薄弱，可以說是嚴重地考驗著玩家的組合與推理能力。筆者在此能夠提供給玩家的建議，也只有請大家記得要多看多找多觀察，所以不要放過任何可以到達的角落，也別忘記要盡量檢取與操作可疑的物品，還有隨時查閱博士日記裡頭的記載，並且在踏入完全陌生的環境之前進行以防萬一的存檔動作，這樣子就包準萬無一失了。



有的玩家可能會認爲，顚覆文明只不過是另外一款迷霧之島或是其加強版罷了，但在筆者看來，顚覆文明的確有其獨到與成功之處，而且堪稱至目前爲止最爲傑出的一款作品。只要您喜歡迷霧之島的話，那麼這款顚覆文明您就絕對不可以錯過。

群英會審 VER 2.1



與迷霧之島相同表現方式的冒險遊戲，精細又準確的光影循跡技術使得玩者有置身其中的錯覺，唯在操作上尚需使用複合鍵是較麻煩之處。

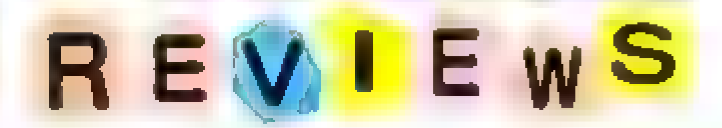


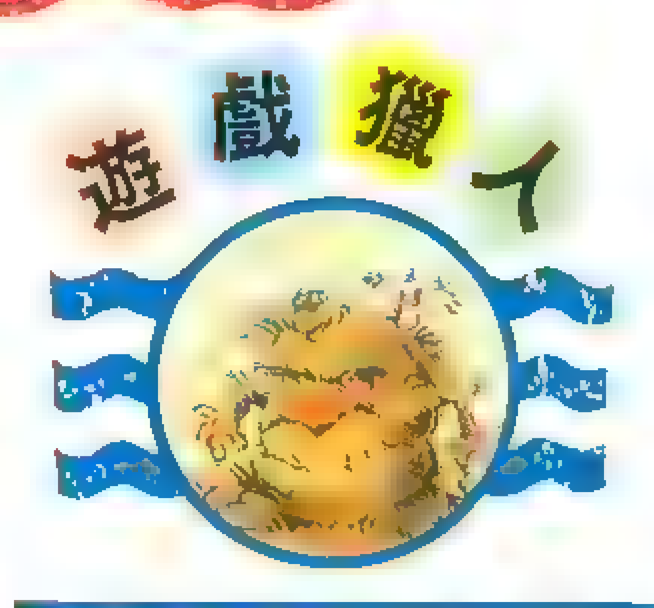
在畫面效果的處理顚覆文明堪稱佳作，讓玩家在玩 GAME 能充份享受精緻的圖像，再配合上精心製作的音樂，將遊戲氣氛營造的非常成功。



類似迷霧之島的冒險解謎遊戲，在聲光效果上的表現相當突出，而增設的照相機功能，更是相當體貼玩家的設計；遊戲整體難度並不太低，玩家得有心理準備。

國外發行：GTE
國內代理：英特衛
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟 X4
使用平台：WIN
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：1280 元
測試配備：486DX4-100、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM



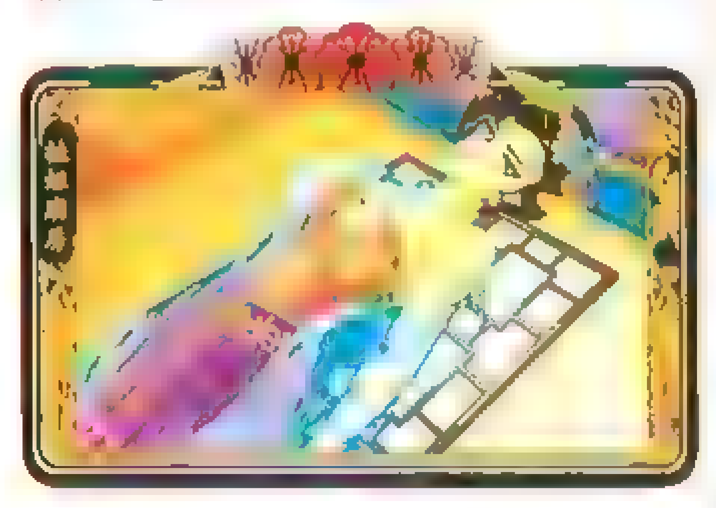


本文作者／羅　蘋





在中國古代保守的民風和創作中，總還是有幾本大膽驚世之作，不願意受到當時社會的價值値觀之束縛，暢所欲言的把自己想表達的情感毫不保留的抒發出來。以今日的眼光來看，這些書的描寫尺度或許已經舉目可見，沒什麼特別吸引人的地方，但是他們能啓風氣之先，勇於向傳統挑戰，也是讓他們能歷久彌新，深植於每個中國人心中的緣故吧！

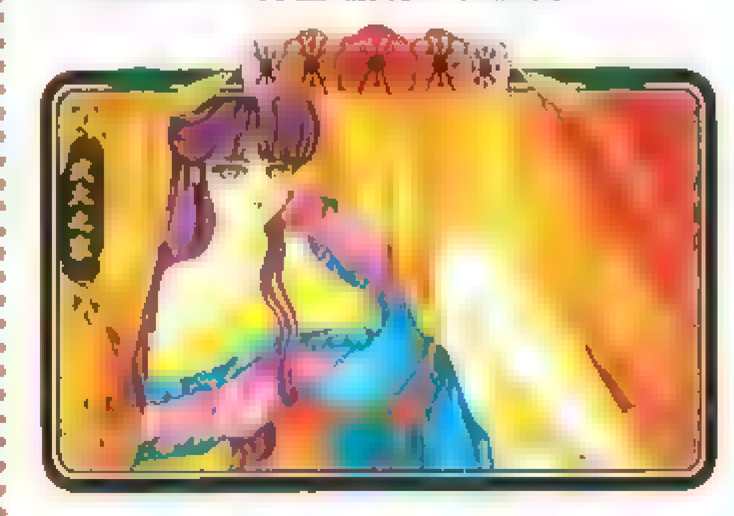


在新聞局大力提倡遊戲，媒體分級制度的疾呼聲中，本遊戲的包裝盒子上也有著一個明顯的『十八禁』標誌，告訴玩家這是一個限制級的遊戲，而到底這個遊戲的尺度是否眞的有極大的『突破』呢？我想這是所有正在猶豫要不要購買這套遊戲，或是正在看這篇文章的玩家們所眞正關心的焦點吧！

本遊戲以『金瓶梅』一書中的主角：『西門慶』爲玩家扮演的對象，遊戲的目標即是玩家必須努力的用各種手段方法，把十位大美女征服並娶回家。如同外包裝上面的標示，本遊戲是個限制級的遊戲，除了在對白上相當露骨之外，遊戲中不時還會穿插養眼的圖片和動畫音效。在這方面，文字的描寫雖然『刻畫入微』，但卻不會流於低級，在某些方面對於女性心理的剖析和揣摩還蠻有意思的。不過要提醒玩家和讀者，遊戲總歸還是遊戲，切莫把在遊戲中經歷的一切奉爲金玉規臬，否則可能會在現實生活之中鎩羽而歸，甚至吃上官司。

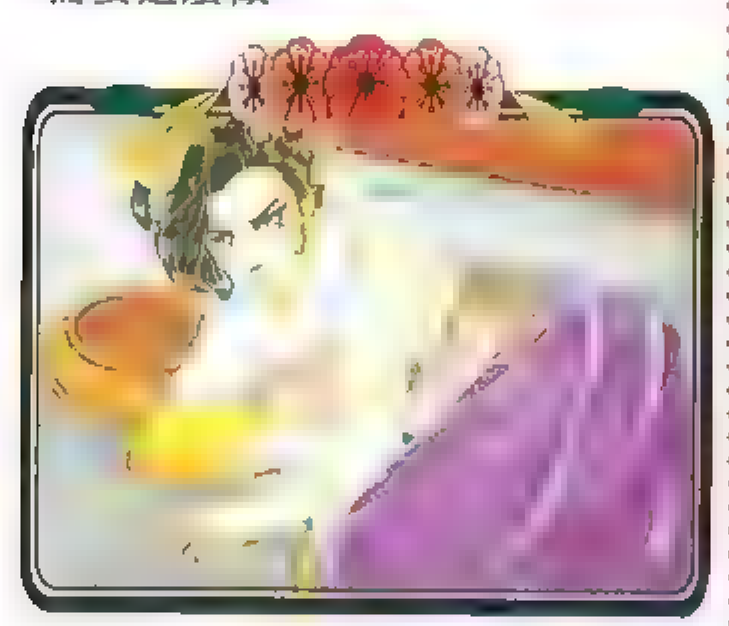


在圖形方面，每個美女都有近十張或以上的特寫圖形，畫得相當精美，値得一看。但相對之下，地圖模式的繪製就顯得簡陋多了，而且細心的玩家會發現，在大多數的建築物外圍有一條白線框住，能夠進入的房子，在入口處白線會有缺口。但是在遊戲中有一些不符合的地方，例如武大和潘金蓮的房子，外面的白線就沒有缺口，但是不進入卻不可能追得到潘金蓮。在東北角的幾間房子，外面雖有缺口，卻無法進入。這個問題不知道是美工繪製上的疏漏之處，還是程式設計上故意安排的。但是就光碟片的容量而言，本遊戲在圖形和動畫上的數量和表現實在還是需要加強，不但沒有全螢幕的動畫，小小框框內的動畫也實在是『慘不忍睹』，西門慶和每個小老婆盡夫妻的義務時，竟然都是用同一段動畫，有些偷懶的嫌疑吧！



在介面方面，一開始玩家可能還不會感覺到有什麼不方便的地方，但是玩了一段時間之後，就會發現一個煩人之處。在西門慶的大宅之中，玩家並不能夠自

由的來去每個地點或房間。例如要到寢房，必須先到大廳，在書房就不行了。設計者的想法或許是想以此表現眞實世界中的情況，但是實際上，如果玩家直接從書房到寢房，又有何不可呢？只要想成省略掉其中的過程不就好囉？一個遊戲的介面，或許還是以方便玩家爲最大的考量吧！畢竟這個遊戲並不是擬眞類的，不需要這麼做。



另方面，在藥房中的藥材採購介面也是很累人的設計，我想設計者一定沒玩過「沙丘魔堡二」和「終極動員令」。實際上，除了遊戲中一個一個慢慢設定購入的數量外，應該可以增加一個選項，例如可以標記的方式把需要添購的藥材選好，然後輸入數目後就一次 OK 了！或是全選也無妨。因爲這個部份對玩家最大的意義在於賺錢，如果能讓玩家以最短的時間完成繁雜的設定，才是體貼玩家的作法吧！

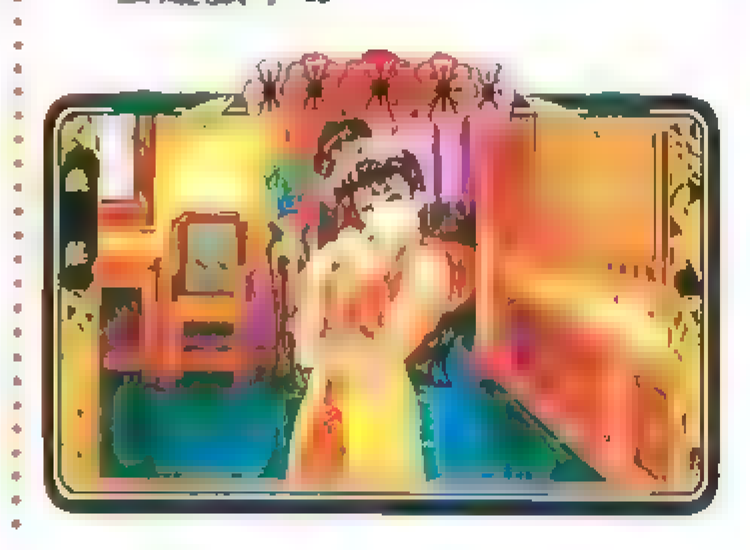
在音樂和音效方面，並沒有什麼很特殊的表現，但是建議玩家在「關鍵時刻」時戴上耳機或是把音量調小聲一點，因爲…「叫」的聲音還蠻大聲清晰的。



至於遊戲性呢？對於這套遊戲筆者給予正面的評價。在以前筆者相當排斥所謂的「H-GAME」，因爲以前玩過或看別人玩的一些 DOS/V 遊戲，只不過是不斷的嘗試錯誤罷了，沒有解謎的成就感，如果有的話也是「瑜不掩瑕」，難登大雅之堂。本遊戲雖然也不是像創世紀一般的高尚，但是劇情的推演可以看出設計者的用心之處。十位美女，追求的方法完全不同，在玩的過程中，筆者深深的感覺到追求女孩子實在是一件相當辛苦的事情，因爲這個遊戲把「追求」這個重點設計得相當好，玩家必須依照一些蛛絲馬跡來研判不同女孩子的性格，以便說出「適當」的話，作正確的選擇。

「適當」這兩個字相當重要，因爲在本遊戲中，你只要說錯一句話，或是作錯一件事情，美女離開後，就再也不會回來了，也就是說失去了一次完整的擁有十位美女的機會。建議玩家多存檔，如果發現情況不對，例如遊戲告訴你說西門慶覺得「大概到此爲止」時，趕快取回存檔吧！在這裡告訴玩家一些心得，就是先不要去惹潘金蓮，因爲只要武大郎一死，武松會在很多場景阻你去路，很辛苦的，也很容易死於非命。其次，雖然說明書說不能修改，但是實際上是可以的。想修改的玩家只要記得一個原則，就是千萬不要改太多，因爲這個遊戲是判斷主角的某些屬性變動值到某程度時，劇情才會繼續推演下去。如果發現走來走去沒進展，可能就是因爲改太高，主角的屬性沒有變動的緣故。另方面，日期和時間相當重要，有時候故意到一些耗時間的地方去學東學西，劇情才會繼續。

整體而言，本遊戲的畫面仍算精美，雖然並沒有很大的創新，但是遊戲性佳，並不是以圖片來充數而已。如果能在介面上做得更好一些，實際上是很好玩的一套遊戲！

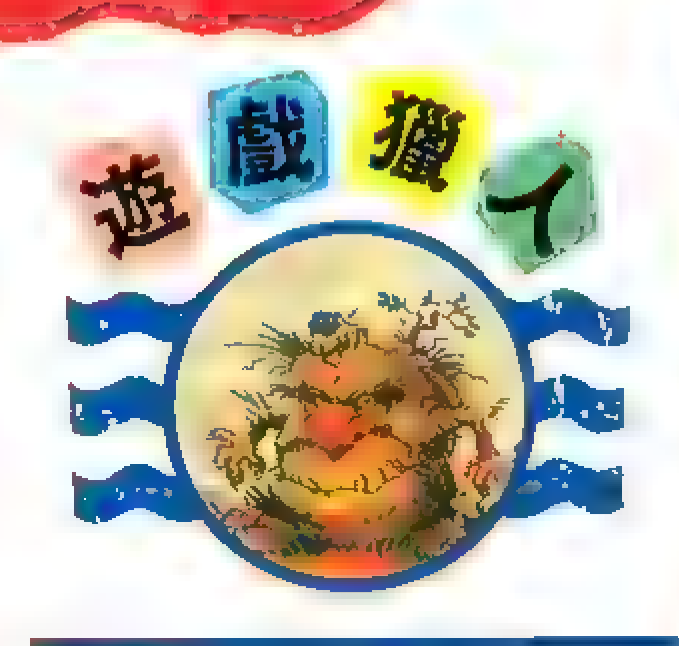


群英會審 VER 2.1

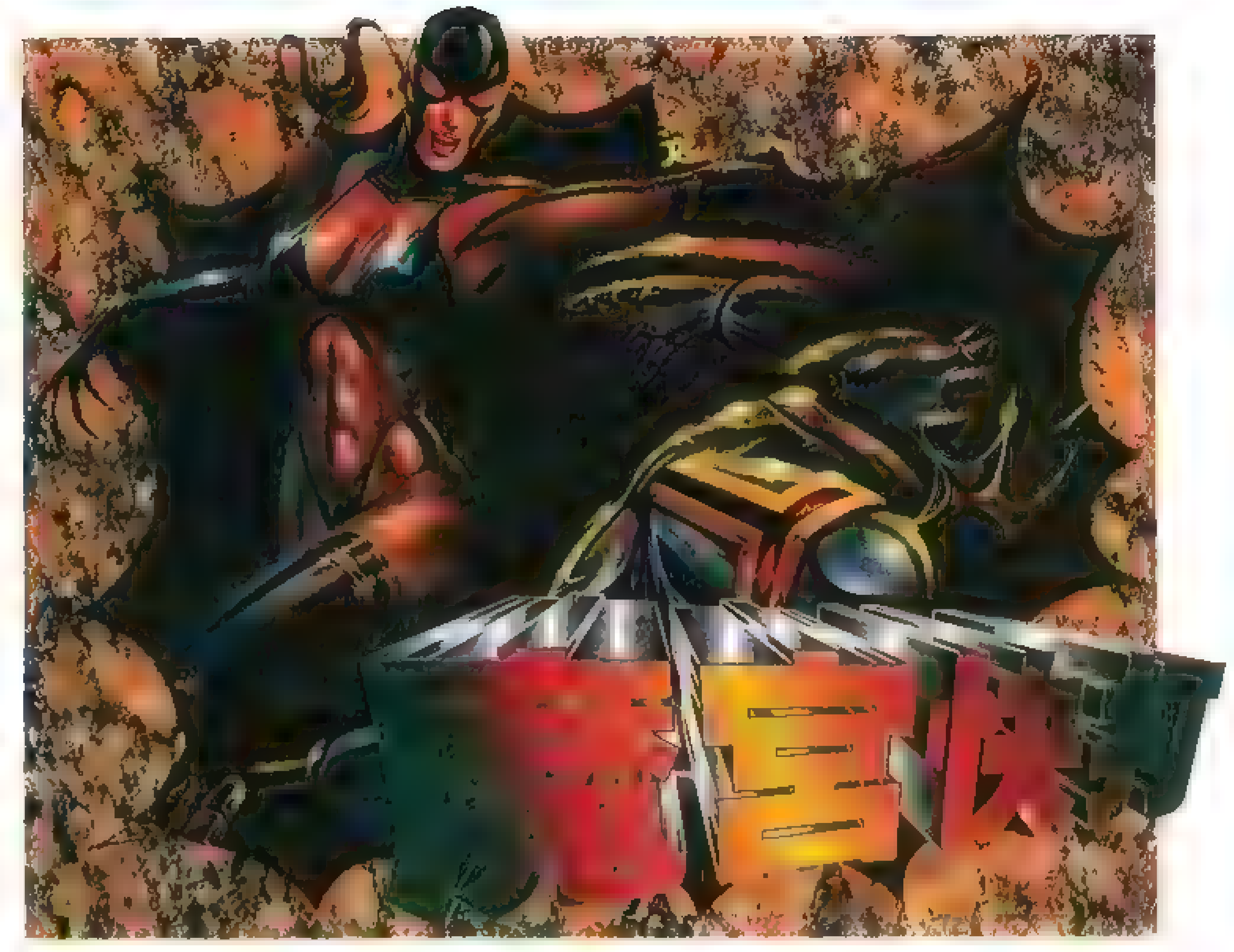
		
COW BOY 77	78	78
精美的人物圖片是 COW BOY 對此款遊戲印象最深之處，至於音樂、音效，甚至於操作介面的表現則是表現平平，毫無特殊之處，不過其中追求女孩的過程倒是設計得不錯。	將古代禁書「金瓶梅」給搬上了電腦，讓綺麗浪漫的春光史重新展現；雖屬於限制級的層面，但並不以色情爲主旨，反而著重在養成及策略的應用，是款值得挑戰的 GAME 喔！	國內自行研發的H-GAME，充滿中國古典風味的畫風，是本遊戲的最大特色；雖然在介面及數據資料上有不盡理想之處，但仍具有不錯的遊戲性。

設計公司：智冠科技
發行公司：智冠科技
遊戲類型：養成冒險
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：數字密碼
遊戲售價：720 元
測試配備：486 DX2-120、16MB RAM、4X CD-ROM、SB16

REVIEWS



本文作者／RXZ



故事的開始是在一個被人們遺忘的角落，這裡只有極少數的生物到訪而能活著離開，它就是傳說中死神的住處－尼蘇斯。我們最後都會和死神見上一次面，如果你能夠在祂所舉辦的西洋棋比賽中獲勝的話，就能夠獲得重生的機會，但是從以前開始，這種機會幾乎都讓西洋棋的高手拿走了，不會下棋的人就沒有這個機會嗎？不！死神為了提供一個公平競爭的機會，決定開放競賽給所有的亡魂，在適者生存的達爾文定律下，贏得重生的機會，在死神寄出邀請卡兩天之後，終於有了十位戰士參加，他們各自有著不同的理由而來到這裡，為了返回原來的世界，即使是被認為純潔仁慈化身的天使也將成為可怕的殺手，戰爭的定律是殘酷的，勝利者將可以回到他們的世界中，而失敗者將會受到求生不能求死不得的折磨。



喜歡誰就選誰哦！

也許大家對曾經盛極一時的眞人快打系列還記憶猶新吧？以血腥暴力著稱的眞人快打（Mortal Combat以下簡稱 MC）在當時掀起了一陣血腥之風，大家都在找尋如何使用那些可以把敵人終結掉的招式，該系列還是第一個將防禦鈕獨立出來的格鬥遊戲，曾幾何時，隨著格鬥遊戲的 3D 化、招式多元化， MC 在缺乏新創意的情況下沒落了，取而代之的是一堆以 polygon 3D 造形為主的格鬥遊戲，而魔宮快打（ Pray 以下簡稱 PF ）就是一個類似 MC 的格鬥遊戲，從一開始的遊戲載入就讓人覺得這像是兩三年前的遊戲，全部「自」己「動」作的設定，在今天許多遊戲力求簡單的設定潮流中可稱得上是個絕無僅有的異數，在看過遊戲的開頭動畫之後，才更能體會到它確實已經是個過去式的遊戲了！



畫風和戰鬥方式都和眞人快打蠻相似的

憑良心說 PF 的美工眞的是蠻用心的，在人物的造型上、格鬥舞台上的出色表現，會讓人不敢相信它是一個解析度只有 320 × 200 的遊戲，尤其是人物方面都是以 3D 造型 RENDER 過的，很可惜的是在這樣的解析度下完全走樣，如果把放大縮小的效果打開的話大概只能用慘不卒睹四個字來形容，在圖形原本就以擴散混色方式降低線條鋸齒化的情況下，兩次同樣的處理眞的是整個糊成一片，根本看不出來那



正在張牙舞爪的 Uriel

個是人物那個是背景， 3D 人物的設計原本可能是為了讓玩家可以看清楚背景與前景的差異，突顯人物的存在，可是就如前面所說的，在這種解析度下起不了作用，也不用提什麼美感和噁心之類的東西了，什麼都是糊糊的一片，好像雨天隔著窗子看夜景一樣⋯。

還有它可能是筆者見過最花俏的一個格鬥遊戲了，怎麼說呢？遊戲中一大堆模式，有故事模式、錦標模式、組隊模式、冠軍

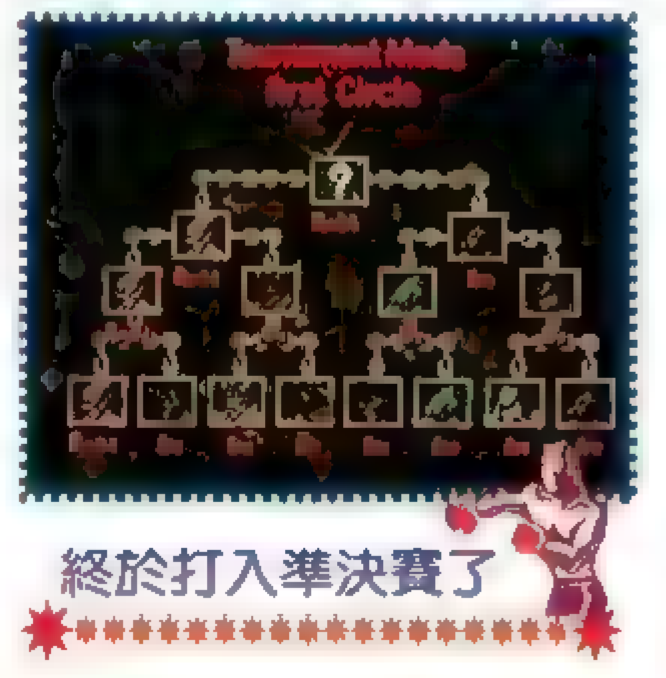
模式、死敵模式，眞的是五花八門，如果玩膩了某種模式還可以試試其它的模式，包管你有一番截然不同的感受，我似乎忘了告訴你一件事，在此之前你最好先活動活動你的手指頭，因爲你得學會如何在攻擊敵人之前不讓自己的手指頭打起架來，你說你有搖桿是嗎？是的！我也有，不過在你進入遊戲之前，我勸你先把搖桿卸下來，這算是自廢武功吧?!反正你只要有搖桿就算進得了遊戲也包管你玩不了，說明書上面除了寫上一堆雜七雜八的東西之外，根本就沒有校正程式，更不會告訴你搖桿在這遊戲中動不了（除了那句「我的搖桿壞了…」），所以鍵盤就是你在這遊戲中的最佳戰友了。


被氣功打中的樣子，似乎很痛呢！

PF 的招式種類並不會很多，除了基本的拳腳功夫之外，特殊招式就和一般的格鬥遊戲一樣


看樣子兩邊的對手都準備大幹一場！

，比較特別的當然就是那些血腥的終結招式，可以滿足格鬥家心中沸騰的熱血，就和大多數的美式動作遊戲一樣，誇張而有力的動作，但在流暢度方面就不會很好，感覺上就是鈍鈍的，遊戲的速度並不會很快，不過敵人的動作就很伶俐，會讓人恨得癢癢的，判斷的精確度並不是很理想，明明 K 中的動作卻沒有任何反應，還結結實實地挨了一記，尤其是三不五時就來一次的連打，在你打出絕招之前就會把你打得



終於打入準決賽了

鼻青臉腫，這也是 PF 最大的特色，動不動就來個三、四十擊的連打，不過連打是有可能破解的，如果你願意冒個險挨更多的連打的話…。

以一個格鬥遊戲來說， PF 在動作方面的表現並不是很理想，生硬的動作和複雜的按鍵輸入，而且沒有支援理想的的操作裝置，畫面的表現偏於陰暗的感覺，如果不開放大縮小的話還算不錯，而老美慣用的重金屬音樂則充斥於遊戲中，對像 PF 這樣


這就是格鬥技中有名的連打系統

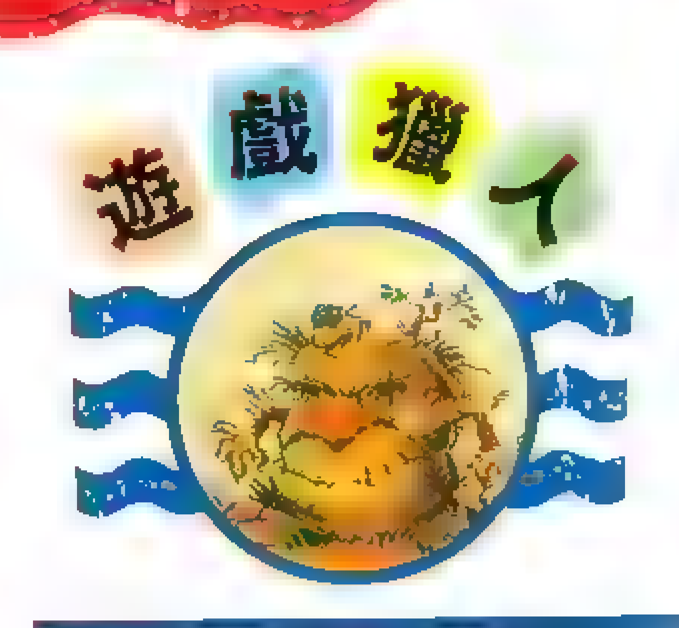
一個血腥的遊戲來說，就算到處濺灑的鮮血不能讓你失去理性，它的音樂也會讓你爲之瘋狂，如果你是一個忠實的 MC 迷的話，PF 可以讓你有再度回到那種血腥暴力的世界的快感，相反地如果你是個喜歡華麗動作和唯美武術的格鬥家，那麼 PF 對你而言並不是個具有吸引力的作品。



過去式的開場動畫、過去式的載入方式，過去式的遊戲再加上複雜的操作按鍵，如果玩家可以適應的話，這倒是一款頗能滿足喜愛血腥暴力式玩法的朋友。	低解析的色調未能將原本勾勒的場景完美呈現，反而成了最大的絆腳石；程式在判定的方面略有所疏失，也未能將流暢華麗的動作表現出來。	類似真人快打的格鬥遊戲，不僅畫面上的表現不盡理想，連操控性及擊中判斷也令玩家詬病，流暢性不佳更是大幅降低其可玩性。

國外發行 ： VIRGIN
國內代理 ： 第三波
遊戲類型 ： 格鬥
發行版本 ： 光碟
使用平台 ： DOS
適用機型 ： 486DX2-66
記憶體 ： 8MB
支援音效 ： S
顯示模式 ： V
操作界面 ： K/J
密碼保護 ： 無
遊戲售價 ： 780 元
測試配備 ： 6X86-P166+ 、32MB RAM 、 S3-325 、SB16 、 6X CDROM

REVIEWS



本文作者／鍾凱文



NBA 灌籃奇兵

NBA真是全世界籃球迷心目中的聖殿啊！不管什麼時候，無論場內場外， NBA 比賽戰況與球星的一舉一動永遠緊緊扣住每位球迷的注意力。現在球季已經過了一半，爲了能夠晉級季後賽，各隊無不卯盡全力，希望能在戰績上有所突破。球場上打的火熱，場外可也不冷清喔！最近許多家公司都不約而同的推出 NBA 籃球遊戲，比如微軟的 NBA 全場緊迫盯人、 EA 的 NBA Live 97 ，就在大夥兒把市場炒得正熱的當口，又冒出一個「 NBA 灌籃奇兵」來湊熱。

還沒進入遊戲，從名稱筆者就可以推測遊戲大概的內容：既然遊戲強調「灌籃」二字，肯定跟動作脫不了關係，也就表示遊戲比較重視遊戲的「動作娛樂性」。



不知道各位是否還記得在大型機台上曾經有一個名爲「 NBA JAM 」的遊戲？當時這個遊戲風靡了整個電玩遊戲界，筆者還經常冒著生命危險（當時我還是個高中生，進出不良場所一



不小心就會被少年隊「拎」回警察局），同三兩好友一起上機對打，一直到阿扁市長查禁電動玩具店前，還能在某些店裡找到這個遊戲呢！「 NBA 灌籃奇兵」的遊戲模式和前述的「 NBA JAM 」幾乎一模一樣，從選定的球隊中找出兩位喜歡的球員，在一個幾乎沒有規則可言的球場上，進行一場以暴力取勝的比賽，只要能撞得贏別人，不管您用丟、灌、塞、頂，只要想辦法把球「弄」進籃框，就能得分。

遊戲的圖形表現頗有大型機台的風格，但是畫面解析度實在低了點，看起來好像是好幾年前的大型機台。球員動作的流暢度尚佳，也經常能看到許多花俏誇張的動作出現，比如說大車輪灌籃、飛天神射等。遊戲非常強調「動作」特性，所以比賽中也經常會出現粗野的「推擠」動作，這些推擠動作可不像 NBA 那麼文靜喔，反正場上沒有裁判，什麼動作都有可能出現，您可得自己保重、好自爲之。



遊戲的音效還算精彩，觀眾的鼓譟喧鬧聲、球員與動作的拍打聲，偶而還能聽到 NBA 特有的串場加油音樂，在緊繃現場氣氛，營造熱鬧的感覺。以一個動作遊戲的角度來看，這樣的音效

已經能夠相當稱職的襯托遊戲的感覺，但是若用運動遊戲的眼光來看，就稍嫌單薄了，少了播報語音的比賽似乎有點無聊。





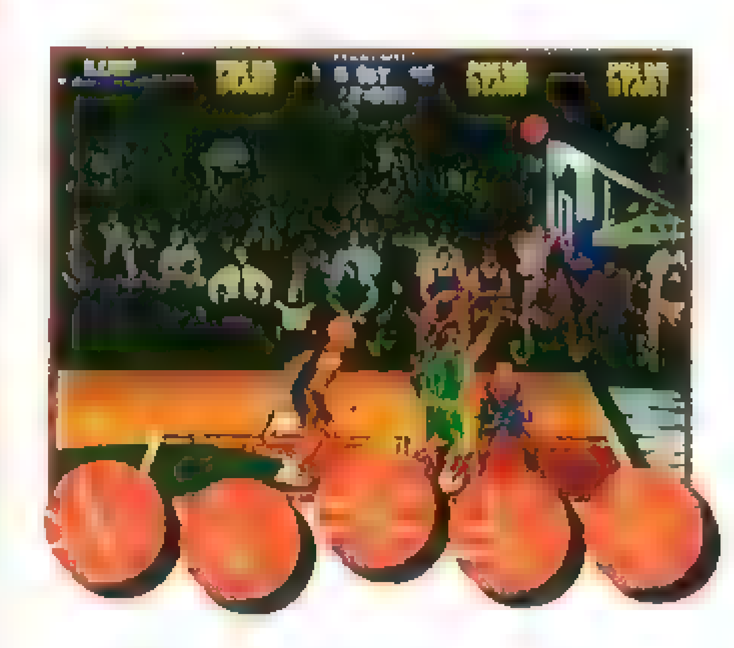
在球員資料部份，「 NBA 灌籃奇兵」取得了 NBA 協會的合法授權，可以使用真實球員的資料，所以許多 NBA 籃球明星都能在遊戲中見到，像公牛隊的 Pippen 、Rodman，馬刺隊的 Robinson 等等，因為版權的問題， Jordan 、Barklay 依舊缺席，想用惡漢縱橫全場的玩家恐怕要大失所望了。球員的屬性有身高、體重、速度、力量、射籃能力、灌籃技巧、抄截、阻擋等屬性，至於那幾種屬性比較重要，要視您打球的風格而定，喜歡橫衝直撞的人自然需要力量比較強的球員，喜歡飆外線的人射籃能力就顯得比較重要。對了，遊戲的射籃能力是不分距離的，也就是說，投籃能力好的人，不管是三分球和兩分球命中率一樣高（不過筆者比較喜歡從禁區開路灌籃，射籃能力沒什麼影響）。



另外遊戲提供了自行創造球員的能力，不過自行創造的球員有屬性點數總和限制，造出來的球員根本比不上原有的人，而且遊戲提供的人物圖像都醜醜的沒什麼特色，又不能換上自己的照片，所以不過這項功能似乎只是用來點綴，沒什麼實際用途。



嚴格說來，「 NBA 灌籃奇兵」實在稱不上是個運動遊戲，說他是個動作遊戲也許實在些，因為遊戲強調的，不是正規籃球比賽細膩的攻擊防守動作或靈活的戰術運用，而是粗暴誇張的動作與一切不按牌理出牌，只要「打」的痛快就好的動作法則，雖然有真實人物資料的襯托，但比起目前市場上出色的幾套籃球遊戲，感覺上就是差了一截。如果以動作遊戲的眼光來分析它，又讓人覺得水準似乎還停留在三、四年前「 NBA JAM 」水平上（「 NBA JAM 」是五年前的老遊戲），甚至在動作花俏度與細膩度和動作流暢度上相比，「 NBA 灌籃奇兵」還要遜色許多。



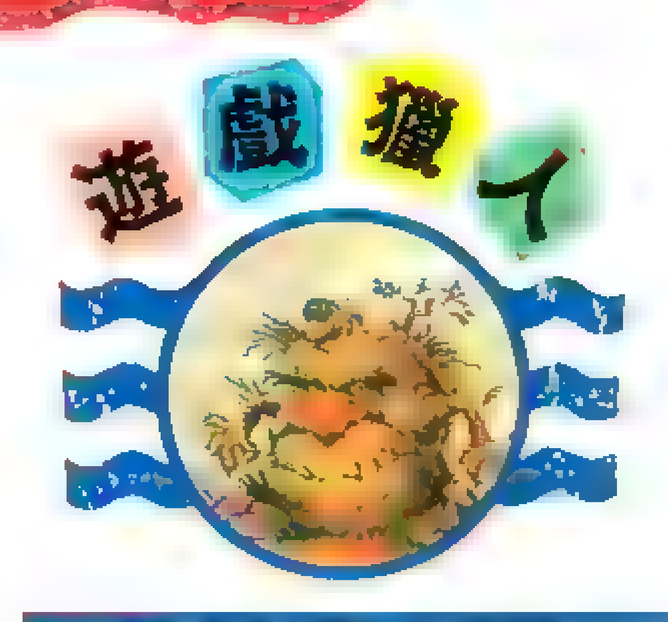
如果您是 NBA 忠實籃球迷，希望可以在這個遊戲中找到正規籃球比賽的樂趣，那您肯定會大失所望，如果您想找個遊戲消磨休閒時光，抒發心中的情緒，或者對某位籃球員早有不滿，想找機會好好整整他，那麼或許這套遊戲適合您。

群英會審 VER 2.1

 COW BOY 75	 81	 76
以 NBA 籃球運動為包裝，而實際上是一款動作成分大於籃球比賽的遊戲，人物動作花俏順暢，音效方面的表現熱鬧有餘卻專業不足，而遊戲畫面也略為粗糙。	遊戲的表現堪稱平凡，並無啥創新突出之處，整體走向較著重於動作方面，反之對球場上策略之運用，則顯得薄弱了些。	以 NBA 球員資料為底的運動遊戲，注重在打籃球時各種誇張的動作，是一款偏重動作性的遊戲，聲光效果及架構則比市場上的同類型遊戲遜色不少，有許多待加強的地方。

國外發行：GT INTERACTIVE
國內代理：美商新美
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P-90
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：GP
密碼保護：無
遊戲售價：1200 元
測試配備：P-90、32MB RAM、4XCD-ROM、SB

REVIEWS



本文作者／小河

「喔？這是 Microsoft 出的 Game ？」「什麼時候 Microsoft 也出 Game 了？」這是筆者在玩超級傑克龍時，四周所投來的奇異眼光中，不時夾雜的問題。頂著 Microsoft 這塊金字招牌的遊戲到底長什麼樣子，不只筆者想知道，讀者們應該更想了解吧！那麼咱們廢話就不消多說，馬上就來看看。



既然是 Microsoft 出的遊戲，那麼 Windows 95 當然是遊戲平台的不二人選，而且安裝 Direct X也是必備的動作，只是當您安裝遊戲時，而且如果您跟隨著自動撥放功能安裝，遊戲不會問您願不願意自動地把 Direct X2 安裝進系統，如果您的 Win95像筆者一樣已經有更新的 Direct X3 （如果您有玩 Diablo 的話），新的反而會被舊的蓋過，最後還必須勞您把新的 Direct X 安裝回來，這一點算是遺憾之一，否則遊戲的自動撥放功能，對於電腦初學者來說是很體貼的一個地方。

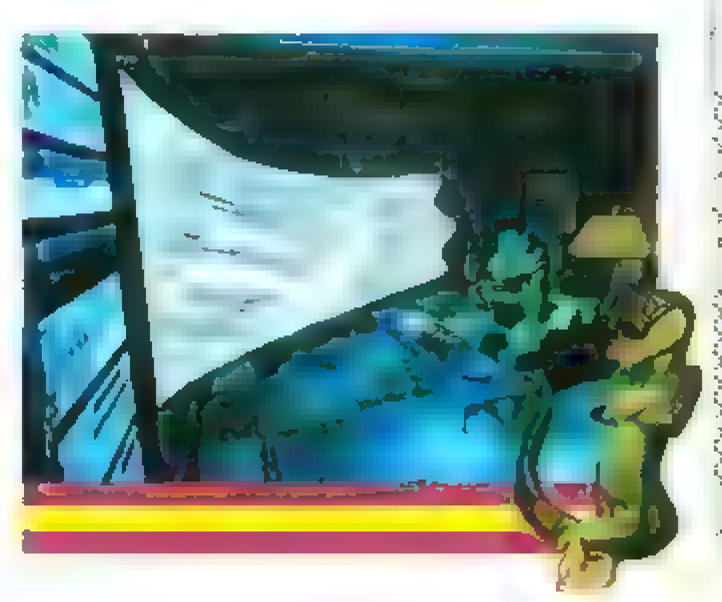
雖然頂著 Microsoft 的大招牌，超級傑克龍事實上是一款由



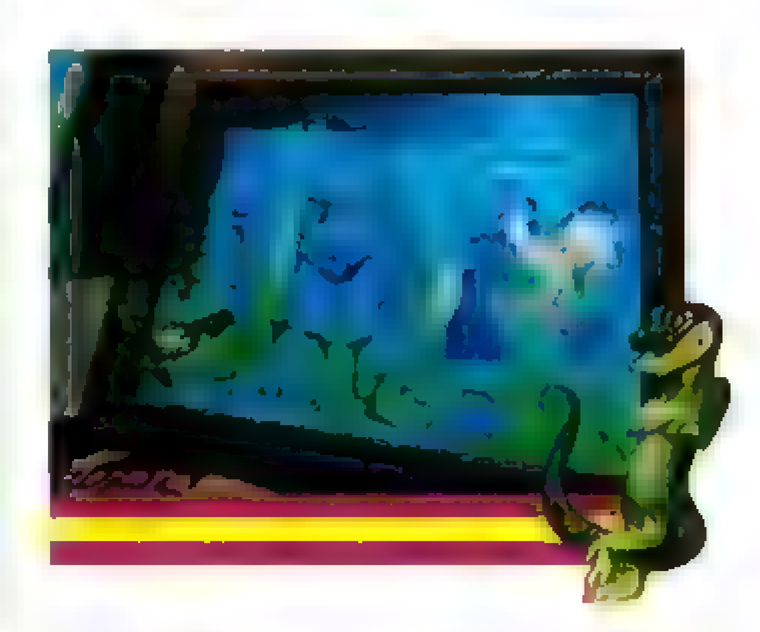
超級傑克龍

Crystal Dynamics 製作，很有遊樂器風格的傳統橫向捲軸動作遊戲，就跟我們閉著眼睛也能過關的馬利歐式跑跳過關遊戲是一樣的。遊戲畫面可以隨您選擇全螢幕或 320 × 224 、640 × 448 三種大小，但是事實上解析度都是一樣的，不過是視窗大小的變動而已。整個畫面粗糙的風格像是多年前的水準，在現今一片 3D 氾濫洪流中，除非您是馬利歐跑跳過關遊戲的忠實愛好者，否則恐怕很難引起您的注意。不過畫面上的缺點並不能馬上就決定超級傑克龍的死訊，整個遊戲方式因為良好的設計，讓超級傑克龍有別於一般橫向捲軸遊戲。

我們的主角是一隻閒閒的壁虎，某天電視正看得過癮時，卻突然壞了，正在納悶之時卻被一隻從螢幕中伸出的怪手一把抓進電視機裡，我們倒楣的傑克龍就



要想辦法從一個一個的電視裡尋找過關的遙控器回到現實的世界。哎！又是一個什麼被吸進書裡的啦…、被抓進電視的啦…，這類老套的劇情，通常我們都會說：劇情對於這類的動作遊戲不重要（疑？是誰說不重要的？）。



好吧，不過筆者必須承認，製作小組將主角設計為一隻壁虎是很不錯的點子。就因為主角是隻壁虎，所以遊戲進行中，除了跑跳之外，你還可以左吸右抓爬上爬下，只要畫面中看得到的牆壁都可以吸上去，爬到一些平常進不去的地方，而通常這些地方就藏有一些我們俗稱的寶物或者祕關的入口。說到寶物，壁虎吃蚊子是一流的，不過我們的傑克龍他那長長的舌頭還可以用來吃寶物哩！平常沒有攻擊能力的舌頭，吃到了特定的寶物便可像火龍一



樣吐火或噴冰，這個時候除了用尾巴攻擊外，更多了一個好玩的攻擊方式。在四處攀爬及不同攻擊方式的交互運用下，超級傑克龍展現了不同於一般橫向捲軸動作遊戲的遊玩方式，可說是設計上成功的一點。喔，另外超級傑克龍的線上輔助作得不錯，例如遊戲畫面中不時會出現問號的符號，只要用尾巴掃一下就會出現輔助解說，告訴您怎麼玩此遊戲，而 HELP 選項也作得遊戲味十足，讓玩者幾乎可以忘了說明書的存在。

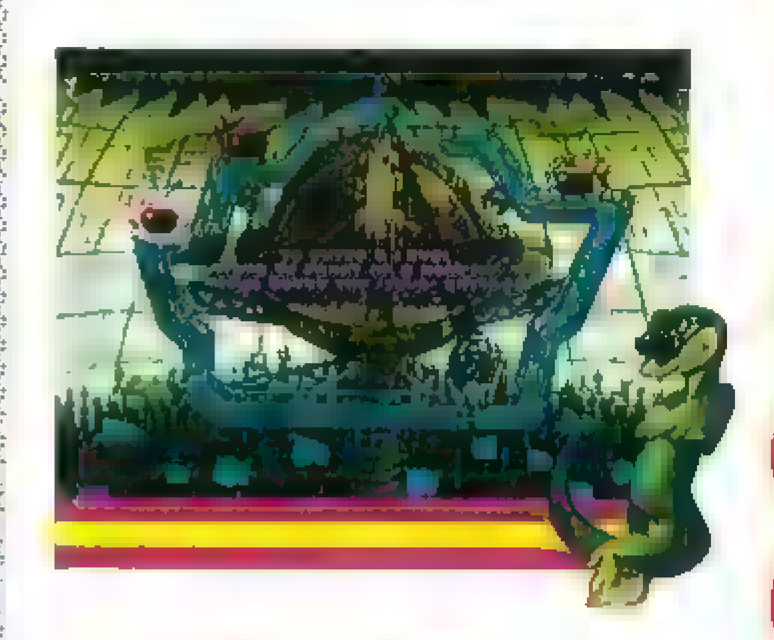
遊戲的音樂音效設計頗爲符合咱們這隻龐克壁虎的風格，背景音樂輕鬆而愉快，而語音的搭配則是一絕，咱們傑克龍老兄不時會冒出一兩句語調令人噴飯的有趣對話（當然，這些話是英文的，您得先聽的懂才行。不過光聽聽他說話的語調也夠好玩的了），使得遊戲過程中，除了爲如何找到遙控器往下關邁進而傷腦筋之餘，不會讓遊戲過於沈悶。



超級傑克龍另一個具有遊樂器風格的地方就是，遊戲不能隨時存檔，只有當玩者過了一些關卡，才會給一段密碼。筆者對這一點是蠻感冒的啦，既然都是電腦版了，爲何不善用電腦的特點呢？大概超級傑克龍是爲跨平台（遊樂器和電腦）而設計的，所以製作公司偷懶了一點。

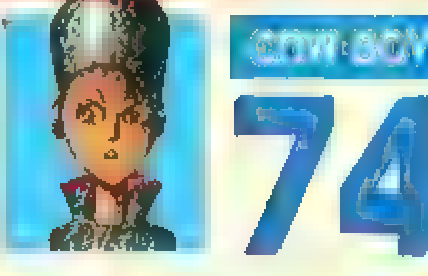
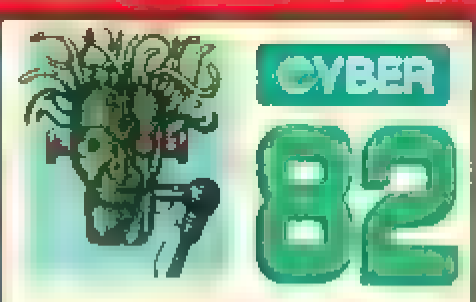


遊戲的控制上提供了鍵盤及搖桿的支援，遊戲預設的鍵盤內定值都可自行設定，只是平常筆者玩第一人稱動作射擊遊戲慣了，對於無法設定爲 Ctrl 、 Alt 、 Shift 等等這些功能鍵還是感到有點遺憾，當然如果您有 GamePad 的話，那麼玩起來就不會有這些問題了。搖桿設定和 Win95本身的搖桿設定結合起來了，所以只要您將 Win95 下的搖桿設定好便可直接使用，嗯…算是另一項在 Win95 下遊戲的好處吧！



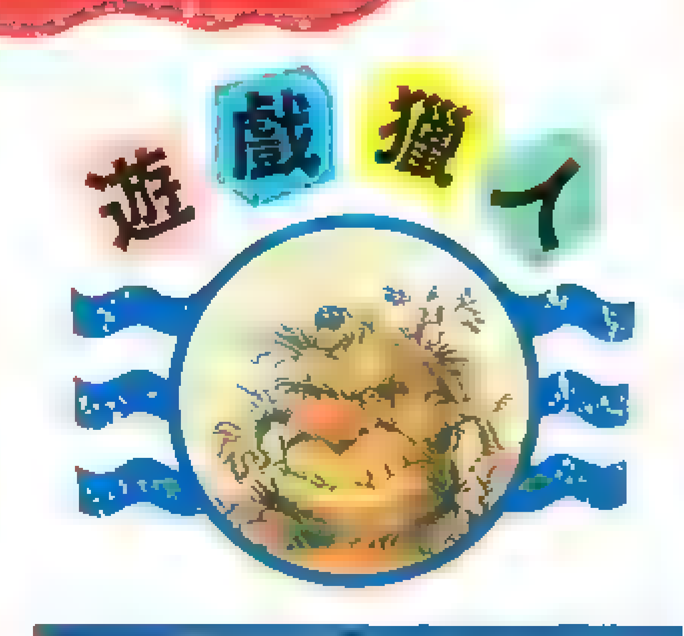
其實超級傑克龍還算是一款值得您一玩的小品遊戲，雖然它沒有那些嚇人的 3D 引擎、驚人的光影效果，不過沿用傳統的遊戲類型，再加入一些不錯的小小創意，這樣的成果也不會輸給原創的遊戲類型，所以筆者推薦給依然喜愛傳統馬利歐式跑跳尋寶過關遊戲的玩家們。喔，對了，還有一點忘了提，光碟片中除了遊戲外，還附贈了像 IE3.0 啦…等等一堆本來去 7-11 買要 99 元的東東，如果您懶得花時間傳，買遊戲還附送這些東西倒是蠻方便的。

群英會審 VER 2.1

 COWBOY 74	 CYBER 82	 76
除了遊戲的開場動畫之外，其畫面解析度略顯粗糙，而在音樂音效則是蠻符合此遊戲中活潑的步調，另外在操作上支援 GAMEPAD 可稍補鍵盤操作之不足。	在蟑螂當上了 PC GAME 的主角之後，壁虎也不甘示弱的參上一腳，玩家可別小看它喔！在各方面的表現都有獨到之處，值得玩家一試喔！	軟體界巨人 MICROSOFT 所發行的動作遊戲，畫面表現就目前水準而言並不理想，不過在遊戲架構上則頗具巧思；若想打發時間的話，算是個不錯的選擇。

國外發行：MICROSOFT
國內代理：第二波
遊戲類型：動作
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P-75
記憶體：8MB
支援音效：SB
顯示模式：SV
操作界面：K/GP
密碼保護：無
遊戲售價：1490 元
測試配備：P-133 、 32MB RAM 、 S3 Trio64V+ 、SB Pro +Wavetable 、 Creative 6X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／Y.M.J

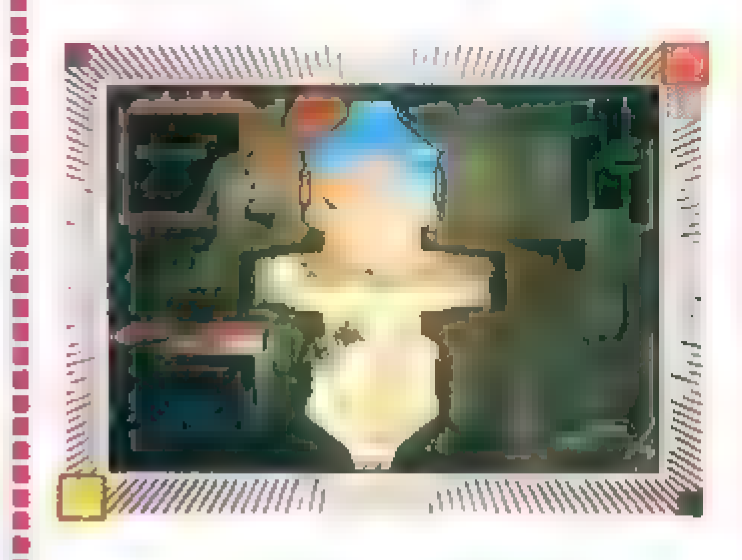


老實說，筆者以前對『第七層次』（7TH LEVEL）這個製作小組並沒有什麼印象，相對地對這套〝G-NOME〞也沒有太大興趣；但由於筆者過去對『機甲神兵』和『機甲爭霸戰Ⅱ』所表現出來的過度熱忱，似乎已被定型為戰鬥機械人模擬遊戲的專屬者，因此這套遊戲也就理所當然地掉到筆者頭上…不抱怨了，以下就為各位介紹一下這套〝G-NOME〞。

〝G-NOME〞是由 7TH LEVEL 所製作，在國內則由美商新美所代理發行。基本上本遊戲以 WIN95 為平台，最低硬體需求為 Pentium 90、16M 記憶體，原手冊中則建議最好要有 Pentium120 以上的主機（筆者由於使用 Pentium166 的主機之故，已經不知民間疾苦了）。除了相當逼真的各式音效之外，遊戲本身還提供 CD 音源的背景音樂，聽起來還覺得不錯。



基本上〝G-NOME〞也很傳統地分成戰役模式和多人連線模式兩種遊戲方式，其中多人連線模式提供了直接連線、數據機連線、IPX 區域網路與 TCP/IP 網際網路等四種連線方式，可說是應有盡有；不過連線時只分成對戰和合作兩種模式，似乎並沒有具內容的任務可言，因此感覺起來缺少了一些樂趣。



G-NOME 的故事發生在行星 Ruhelen 上。在遙遠的未來，人類聯邦和 Scorp 帝國為了爭奪該星系資源的霸權，在 Ruhelen 上囤重兵互相對峙；Scorp 帝國為了打破僵局，遂暗中發展一種代號 G-NOME，由人類改造而成的的生化戰鬥兵器，據說已接近完成的階段；聯邦自是無法容忍這種結果，由情報研判 G-NOME的主要研究機構便位在 Ruhelen 上，於是聯邦先發制人，命令善於駕駛 HAWC（人形戰鬥載具）的前特殊部隊士官約書亞‧甘特（Joshua Gant）－亦即玩者所扮演的角色，率領一支特別任務小組入侵 Darken 邊界，目標是摧毀 G-NOME 研究所和任何已完成的 G-NOME，而這也正是有待玩者去完成的戰役任務。

在戰役模式上，G-NOME 的表現並無出色之處；戰役模式全由一場場的單一任務組成，玩者必須完成任務才能繼續下去。基本上玩者無法選擇自己駕駛的 HAWC，而各 HAWC 上的武裝也都無法變更，更遑論以自己的喜好來武裝自己的 HAWC，因此喜愛『機甲爭霸戰Ⅱ』系列的玩者可能會較難接受這一點。而相對於機種上自由度的貧乏，G-NOME 中共有四支勢力二十多種 HAWC、飛行或懸浮載具可供玩者駕駛，雖然玩者專屬於聯邦一方，但遊戲設計玩者可以自由登上敵方的 HAWC 或各式載具，因此玩者還是有機會開到這些東西的。



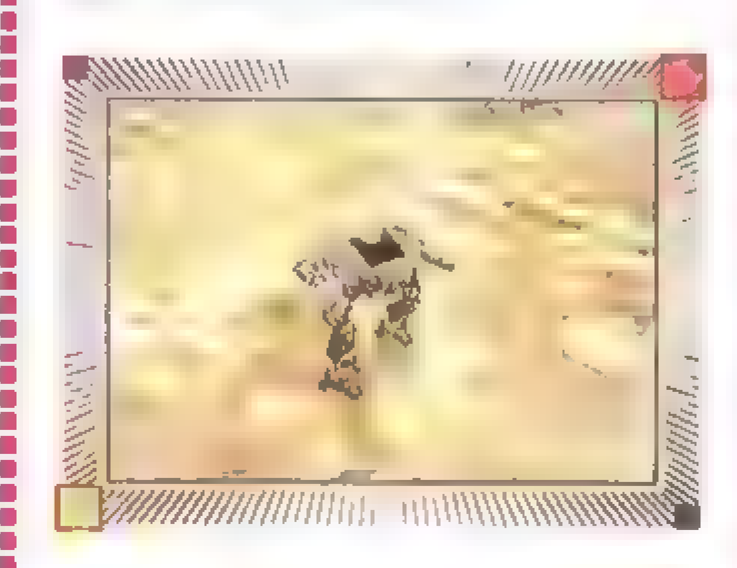
此外，G-NOME 捨棄嚴肅的軍事風格，改以比較動作性和活潑的方式來設計任務，再加上駕駛員可以任意離開所搭乘的機械人或載具，因此任務內容頗有變化；例如玩者有時可能得坐上運兵車前往目的地，偷佔敵方 HARC 或戰鬥載具，或是離開自己的 HAWC 以進入敵方設施進行各項動作…等。由於甘特一行

的任務是秘密滲透而非全面戰爭，因此任務的傾向和內容有別於『機甲爭霸戰Ⅱ』之類的遊戲，這一點各位一定要搞清楚。

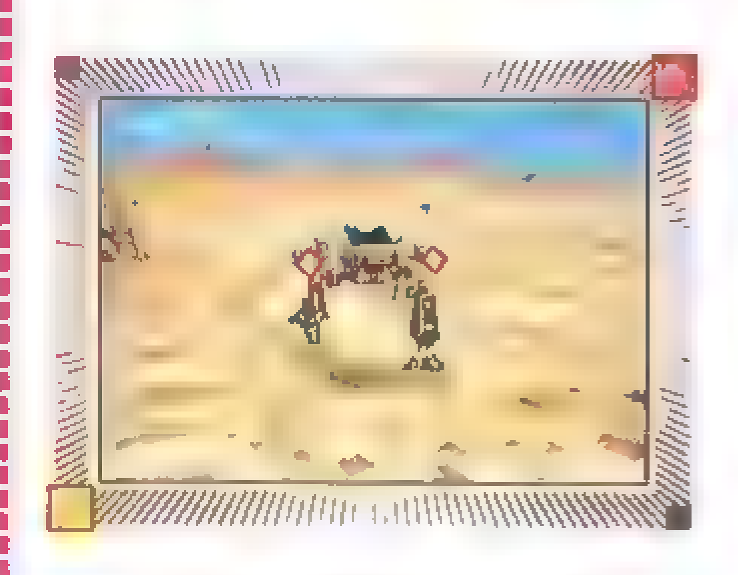


G-NOME 以640× 480 SVGA作爲主要顯示模式，在圖形表現上還算是相當不錯，不但模型做得很漂亮，貼圖也很乾淨。地形以最近的戰鬥機械人模擬遊戲來說算是頗具水準了，不過玩者的 HAWC 無法登上任何平地以外的地形，因此在技術上還有點可議之處。筆者認爲 G-NOME最細緻的地方，莫過於各 HAWC 的移動了；兩足型的 HAWC 由於重心替換之故，在高速奔跑時將可明顯看到左右晃動的搖屁股現象，感覺上非常眞實，而四足型 HAWC 的移動則更加精緻。遊戲中的各式設施不但種類繁多，而且各有用途，貼圖也很漂亮。各式砲台不但會轉動追蹤掃瞄，更有升降型砲座會視狀況升起降下，更增加遊戲的活性。

G NOME 的操作和『機甲神兵』以及『機甲爭霸戰Ⅱ』非常類似，都是坦克式移動外加胴體左右轉動／俯仰，不過有些武器是固定在機體上，無法隨著機體俯仰而改變射角，而加速和減速時的速度改變會有延遲現象，雖然眞實卻也降低了移動時的機動性。武器使用上缺乏齊射的指令是一大缺點，導致玩者在攻擊敵人時必須不斷的猛按 1-4 的數字鍵，除此之外整個操作上沒有太大的缺點。基本上所有戰鬥載具（包含坦克）都只分幾個主要部份來計算護盾和裝甲，當各部位完全損毀時該載具便告摧毀，而 HAWC 只要有一隻腳被打斷也是視同被毀，不過各載具上面所搭載的武器是不會被摧毀的，請安心和敵人對轟。



除了載具被摧毀時自動彈射之外，玩者也可以隨時離開自己所搭乘的戰鬥載具，這是本遊戲的一大特點。此時變成步兵的玩者將可使用自己的武器（步槍和手榴彈）移動和戰鬥，並有立姿、蹲姿和臥姿三種射擊姿勢，這可說是本遊戲的最大特色。而玩者彈射之後仍可以步兵的方式逼近敵戰鬥載具並予以『強奪』，敵方士兵也可能在您沒注意到的時候將您踢下您的 HAWC ，這種搶戰鬥載具的行爲在熱戰中尤其常見，也大大增添了遊戲的熱鬧程度。

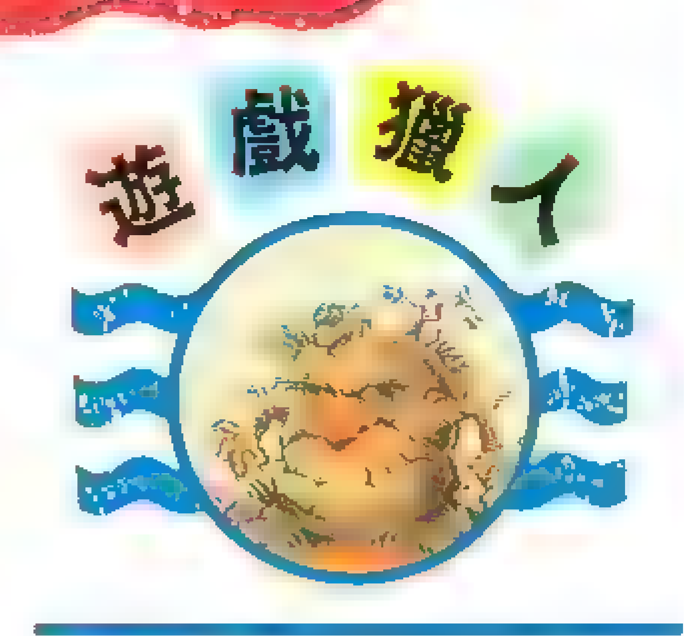


最後再讓筆者做個結語。G-NOME這個遊戲在技術層次上是相當不錯的，整體感也很好，只是遊戲本身偏動作性質的走向，在熱鬧之餘內涵卻稍嫌不足。若您不喜歡傳統戰鬥機械人模擬遊戲的沈重陰鬱氣氛，那麼您大可試試 G-NOME ，但若您是個鐵血機甲戰士的話， G-NOME 對於己機自由度上的不足和僚機戰術的缺乏，可能會讓您覺得有所失落。總而言之，這是個很適合一般玩者，稍微需要花點腦筋的動作射擊遊戲，但專業的機甲戰士們則不要對它報太大期望。

群英會審 VER 2.1

		
在遊戲中無法自由選擇玩家所要操縱的機械人的這方面，可能會使部份玩家感到不滿意，但遊戲在圖形的表現上相當不錯，沒有一般沉重鬱悶的遊戲氣氛。	任務的設計較爲豐富多變，讓遊戲內容不至於太過刻板，場景的繪製也做得不錯，尤其是 HAWC 的一舉一動更是刻畫得相當細膩。	以模擬機器人戰鬥的動作模擬遊戲，畫面的表現頗具水準，雖然在機種武器的選擇上較缺乏，不過加入可搶奪對方載具的設計，使遊戲增加了不少遊戲性。

設計公司：7th LEVEL
發行公司：美商新美
遊戲類型：動作
發行版本：光碟
使用平台：WIN 95
適用機型：PENTIUM-90
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：WIN 95 相容
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：980 元
測試配備：Pentium-166、64MB RAM、ET6000、SB 16/GM、4X CD-ROM



本文作者／SHARON



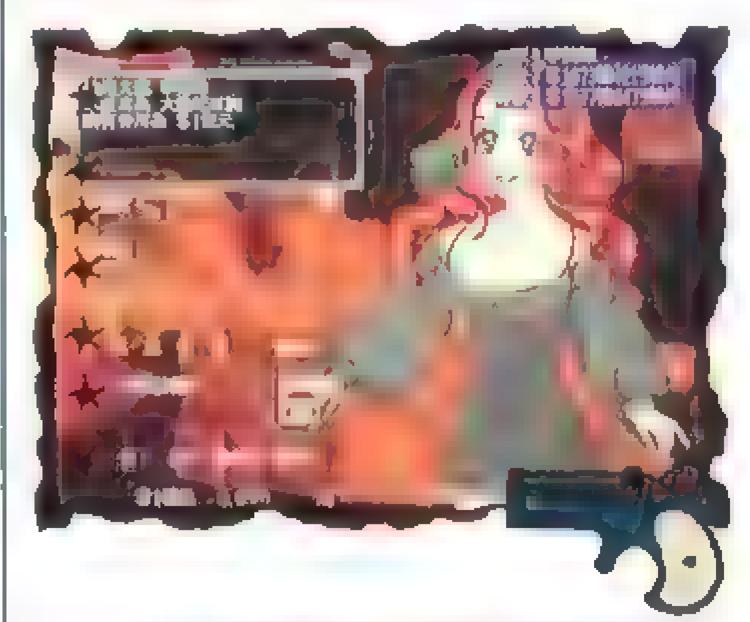


大富翁類型的遊戲一直在市場上有一定的佔有率，遊戲設計公司也不斷的費盡心思、絞盡腦汁，想設計企劃出與衆不同的風格已饗玩家，因爲此類型的遊戲玩久了會讓人覺得有些厭煩，周而復始相同的動作，如何能在既有的模式中尋求創新與突破，這就是遊戲設計小組需要用心的地方囉！那咱們就來瞧瞧這套黑道當家有何驚人之舉吧！

乍看這套 GAME 的名字，會讓人覺得好像是格鬥或是動作類型的遊戲，比較難與益智棋盤類型的玩意兒聯想在一起，一般同類型的遊戲也總是喜歡冠上○○、××、##大富翁的正字商標，想藉此金字招牌來黃袍加身一番，只是往往表現的總是不盡理想，造成徒具虛名的遺憾，而黑道當家的特色是將『縱貫線』的味道給融入遊戲之中，讓遊戲沾上些許的黑道色彩，不過到還不至於會太暴力就是，只是將遊戲中的一些狀況予以『黑化』，想藉此來表達些不同的走向，也因著這個訴求遊戲的發展就會和黑道事件有所關連，玩家在進行遊戲時就得購買些槍砲彈藥，以防黑道火拼的不時之需；黑道當家嘛！那白道只好靠邊站了，遊戲是以成爲黑道大亨爲目的，並再遊戲中設定了一個黑道指數，作爲玩家夠不夠格成爲黑道金交椅的指標，黑道指數越高時幫派所給的援助才會越多，所以玩家可要讓自己努力的夠黑才行。

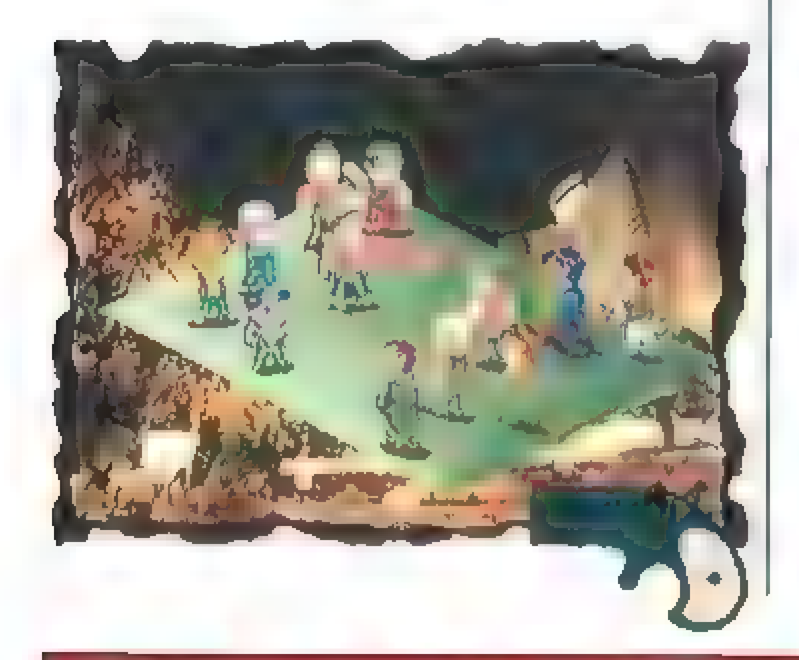
遊戲的片頭筆者覺得有些日式風格，而製作的手法則是採用半動畫的方式，所以玩家可以瞧見遊戲中動畫的部份，只有一部份的圖會有變換動作，而其餘的圖則是固定不動的，這樣的作法有些偷懶，美工只需針對要改變的地方去畫圖，對於沒有動作的部份只要畫一張圖貼上去即可，以現在遊戲的製作水準而言，這樣的「偷吃步」不太好喔！而且在動畫的部份美工也不是花費很多的心思在畫，質感粗粗的不說，人物與場景的刻劃也略嫌草率，和遊戲中其他的圖比起來真的差很多；在地圖上色調的搭配與房子的設計相當鮮活，而且是採用 45 度斜角的方式來呈現，每一個建築物都直挺挺的呈現在玩家眼前，相當有立體感，人物的 SD 造型也很討喜，每個角色都有自己的特色。

遊戲中有許多頗具巧思之處，向筆者就相當喜歡遊戲中的角色宋七力，剛開始玩遊戲時看到一個娃娃在遊戲中會呈現三個影像的分身，我還以爲是遊戲設計的 BUG 哩！可是後來才發現原來是設計者幽默的創意，而各式各樣搞笑的事件在遊戲中更是屢見不鮮，再加上融入了黑道事件爲背景，遊戲所能發揮的狀況則更顯豐富了，玩家可以看到些在別的大富翁遊戲中不會出現事件，這部份的用心將遊戲的耐玩度提高了不少；遊戲沒啥大的 BUG，筆者只遇過一次，在某個場景銜接時沒做好，上一個電腦對手玩完了，可是切換到筆者時候，螢幕中還殘存了 3 分之 2 上個場景的畫面，不過對遊戲的進行到還沒造成啥影響，也沒有當機，筆者拿滑鼠再地圖上晃了晃，遊戲的地圖就恢復正常了。



在黑道當家中遊戲的設計都是以多爲主旨，金錢的數量是所有同類型遊戲中最多的，每個人剛開始的基本起薪是一億元，（唉！要是真的那該有多好哇！）可能是黑道比較海派的作風所導

致的吧！不過玩家可別高興的太早，遊戲中部份的建築物也是奇貨可居的唷！動輒數千萬、數億元的價格，可不是隨隨便便就買得起的，不過有些產業售價雖高，可是相對的投資報酬率卻低的可憐，有點不成比例，而且遊戲的幅員遼闊，剛開始時玩家若把所有的錢都花完，那以後可是會捉襟見肘很慘的唷！所以玩家在購買不動產時可得謹慎評估，不過在購買房產時，遊戲左下角會有一個框框顯示這個場所的資料，包含產業名稱、級數、售價、獲利率、擁有人等資料，相當的詳盡，玩家可參考該場所的售價、相對的投資報酬率及未來的發展等，來衡量是否要購買，才不會花了一大堆冤枉錢卻收不到應有的利益。因爲遊戲的地圖涵蓋甚廣，所以叫不易有時常走到某個地段的狀況發生，筆者建議玩家早期可先購買些連鎖商店或售價低廉的產業，慢慢的累積再轉而購買高價的建築，才不會把錢都投在某個地方卻收不到錢而坐吃山空。

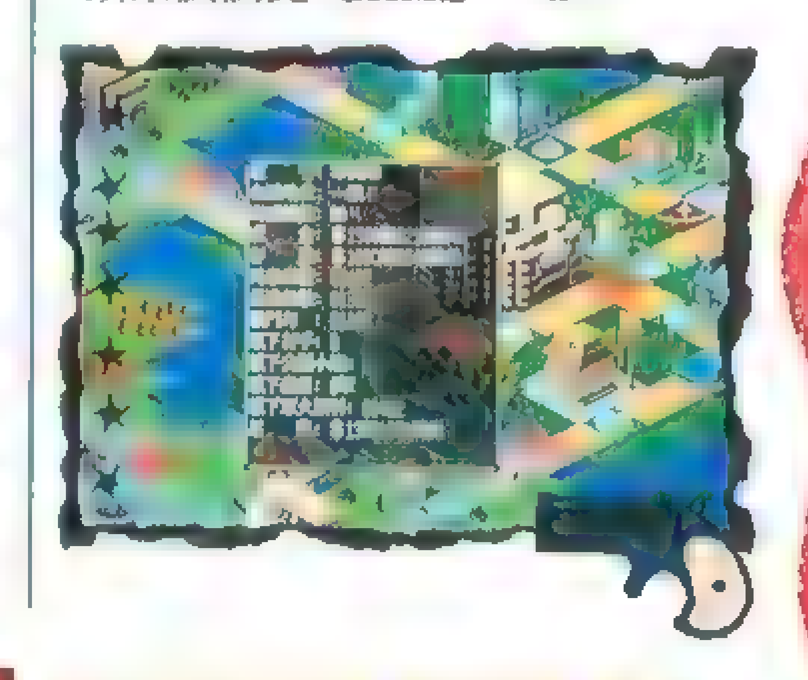


不只是錢多地大，遊戲中還另外設計了七個場景，讓玩家有地方可去蹓躂蹓躂，也增添了變化性；而遊戲的卡片數量也很可觀，讓玩家進行遊戲時能有更靈活的變化，只是卡片不能無限制的擁有，若超過遊戲設定的上限，則電腦會將該你的卡片丟掉喔！所以玩家對卡片可別捨不得用，不然最後什麼都沒有的時候，再懊悔就來不及了。

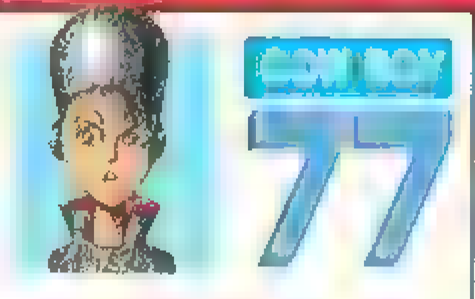


遊戲中的事件相當精彩豐富，不時會有些令人完爾的狀況發生，常常會莫名其妙的就去搶劫或是做些傷天害理的事，當然隨著這些事情的發生玩家也會有黑錢的收入，黑錢想要兌換成正當的錢來用時，就得遇上專門洗錢的人，而每次洗錢的利率都不太一樣，玩家可得好好斟酌或碰碰運氣唷！不過也得小心遊戲中還是有人民的保姆一警察，他們可是會來抓這些洗錢的行爲喔！這部份的設計也蠻能符合實際，只是遊戲中運氣的機率佔的很高，有些時候玩者反而不能去主宰遊戲了，反倒成爲遊戲中的輪盤、黑格事件、命運機會等在主導，這樣的設計有利也有弊，可能有些玩家喜歡這種玩法，也可能有些玩家不愛，筆者覺得遊戲玩到最後都等於是電腦自己在跑，而我只負責按滑鼠不太能掌控遊戲的進行了，反而喪失原本玩遊戲的意義，不過這些事件的發生有時會讓玩家一夕致富，但也有可能造成倒閉破產的情形，讓遊戲中的變數會比較多，這種大起大落的差異對喜好冒險的玩家可能是一大挑戰吧！

遊戲中的音樂到沒讓我有啥深刻的印象，與遊戲進行的節奏還算能配合不至於太突兀，以 CD 音源的方式輸出，品質還算不錯，只是音效部份的點綴略顯單薄，讓遊戲進行時顯得較爲沈悶，若能添加些語音相信遊戲的表現會更好，玩遊戲時也會更熱鬧。遊戲的整體表現都還在水準之上，喜歡大富翁類型的玩家可以來試試此 GAME 。



群英會審　VER 2.1

		
COW BOY 77	CYBER 78	76
遊戲美術部份的表現差強人意，其中的水準似乎有些參差不齊，而對於遊戲中，房屋資料詳盡的設定部份，COW BOY 十分欣賞，另外涵蓋甚廣的遊戲世界也是值得玩家一試的。	最讓 CYBER 滿意的就是遊戲畫面了，雖不是用高解析的方式來呈現，但配色相當大膽鮮活；加入了真實生活中的人、事、物於遊戲中，也爲遊戲注入不同的趣味。	以黑道橫行爲主題的大富翁遊戲，在畫面上的表現尚稱活潑，也加入了一些新點子，不過整體而言並無出色之處，是款較適合閒時把玩的小品。

設計公司：天堂鳥
發行公司：天堂鳥
遊戲類型：益智棋盤
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 DX2-66 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：VGA
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：580 元
測試配備：486 DX4-100、16MB RAM、ULTRASND SOUND、W32P、8X CD-ROM

REVIEWS


破壞超人
DESTROY MAN
你常逛大街Shopping嗎？
還不如在家打開電腦超著二郎腿，
來逛逛漢堂資訊網站！
E-MAIL : dynasty@tpts1.seed.net.tw
http : //www.dynasty.com.tw
有神秘禮物等著您來拿喔！
DYNASTY
漢堂
漢堂國際資訊股份有限公司
高雄總公司:TEL/(07)335-6466 FAX/(07)335-4053
台北分公司:TEL/(02)395-6800 FAX/(02)391-5054
麻將爭霸
熱賣中
徵
製作GAME美工人員
1.擅畫漫畫、動畫者（熟電腦繪圖尤佳）
2.對製作電腦、TV GAME有極濃厚興趣者



如果你沒玩過最傷腦筋的

那可不行

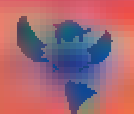
復活邪魔





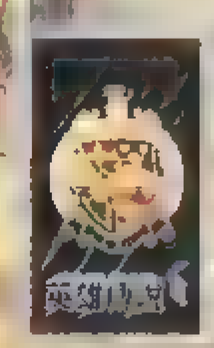
RPG

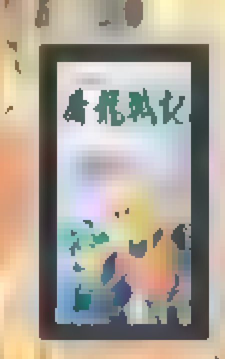
復活邪魔 魔界重現 幽魔冥界 復活邪魔 魔界重現 幽魔冥界

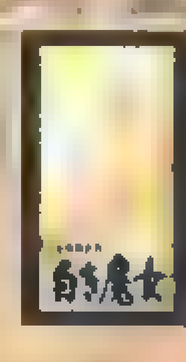


福旭國際股份有限公司　大空島資訊有限公司

超天王級的RPG系列
等你來挑戰
日本評論最佳RPG遊戲大賞







擁有英雄系列1 2 3 4的玩家

請密切注意／五月份雜誌

(機會難得限前500名喔!)

朱紅血　英雄傳說　屠龍戰記　白髮魔女　朱紅血　英雄傳說


天堂鳥的創新之作，全新的玩法
沒有您的參與，所有的一切將成曠世絕響……
中國的過去，活在神話裡
創世封魔傳


星球
計畫


炸彈超人
SUPER BOMBERMAN
不是不炸時機未到 天堂鳥97益智大作讓你值得等待


妖魔獵人
DOKI DOKI
福旭國際股份有限公司 天堂鳥資訊有限公司

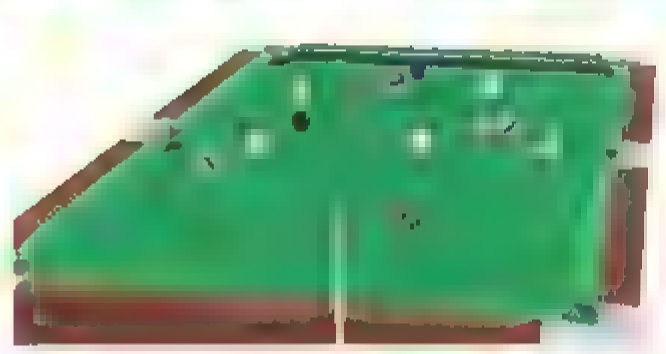


真正運用3D VR建構真球技術開發的司諾克遊戲！

邀請您與眾家美女妹妹一起分享打撞球的樂趣！



我今天約她了！！



我們要去打撞球！



當我握住她那柔柔的小手…



心簡直要飛上天了…



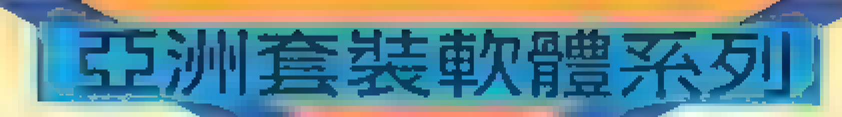
天哪！一桿進洞！
相印．帥呀．



還好我玩過
『美少女撞球』！嘻嘻！



軟體世界
科技股份有限公司



FOR WINDOWS 95
領先上市

個人寶典III

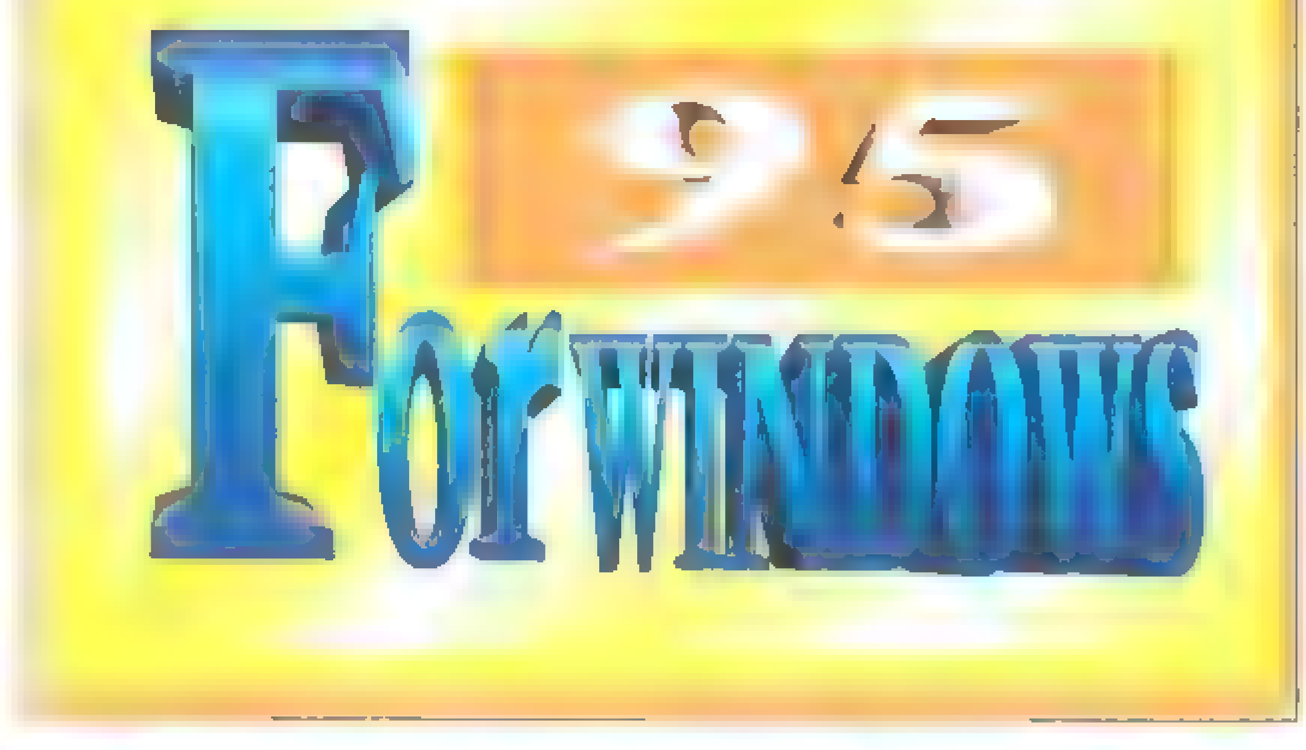
一套真正32位元的軟體 FOR WINDOWS 95震撼登場

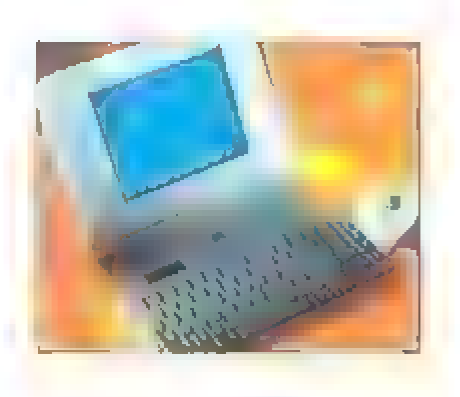
◎內附WIN32s可於WINDOWS3.1執行















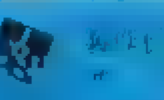



產品功能

- 名片管理 · 親友管理 · 收支管理 · 相片檔管理 · 郵寄標籤列印
- 禮金管理 · 會議管理 · 自動撥號 · 發票自動對獎 · 各種醫療與急救法
- 知名飯店 · 英文單字 · 郵遞區號 · 函件資費表 · 家事偏方與小百科
- 急救電話 · 電話國碼 · 井字遊戲 · 萬年曆 · 航空訂位電話與時刻表
- 星座物語 · 字劃吉凶 · 行程管理 · 計算機.鬧鈴 · 生肖婚配吉凶與性向

適用對象:各階層人士

定價:$1800 推廣特惠價只售:$990元



製作[illegible]發

服務專線 (07)815 1976 • 815 1981

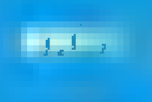
傳 真 (07)815 0910



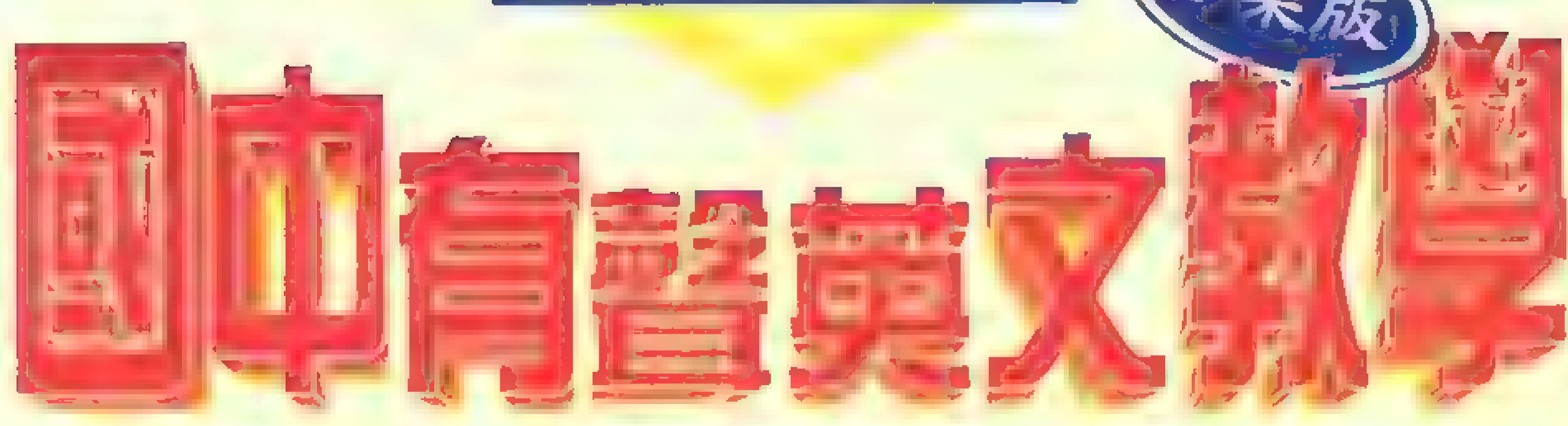
[illegible]

訂購專線 (07)815 0988轉250 251

(04)2020870 ,02)7889188



亞洲套裝軟體系列



國中生有福了！亞洲軟體推出『國中有聲英文教學』，讓您不用再死K書本，完全以互動式的教學手法，讓您輕鬆學好英文，成為聽、說、讀、寫、查、看樣樣精通的英文好手，從此讀書不煩腦、考試不用怕、說英文一級棒。

（合集版）
國一上・國一下



（合集版）
國二上・國二下



（合集版）
國三上・國三下

產品功能

- 多重考題測驗分析
- 黑白棋遊戲
- 有趣漫畫卡通圖案
- 片語練習
- 交談式的課文導讀
- 生字練習
- 當場錄音比對
- 課文自動播放
- 句型練習
- 中文整篇翻譯
- 課文與試題列印
- 英文對話
- 發音練習
- 英漢電子字典
- 中文同步翻譯
- 文法解析
- 造句練習

建議售價：$880元





中小企業電腦化，不需花大錢！

一樣可以買到如同量身訂製的買賣業軟體！

全國首創以行業別開發的進銷存 **專用軟體**

亞洲軟體特別邀請 四大行業廠商 參與開發！讓業者買到符合需求的軟體。

只要花一次的錢！就可以每年爲您省下幾拾萬的新資支出！

食品批發零售業

適用對象

各類食品

便利商店



食品加工業

適用對象：

各類食品加工業之加工製造批發買賣等，如原料製造商，麵包西點、麵粉加工



電器業

適用對象

有賣電器之批發買賣商

零售商、經銷商



資訊業



適用對象

資訊業之批發買賣、零售經銷等，如軟硬體公司



產品功能

- 客戶（廠商）管理系統
- 庫存作業管理系統
- 供應廠商資料管理
- 調撥進／退貨資料管理（僅限資訊業 電器業）
- 調撥資料管理（僅限電器業 資訊業）
- 報價資料管理
- 進／退貨資料管理
- 銷／退貨資料管理
- 訂單資料管理
- 客戶訂單資料管理
- 維修品管理（僅限資訊業 電器業）
- 服務人員行程安排（僅限資訊業）
- 單據傳輸管理功能
- 產品加工製造管理（僅限食品加工業）
- 產品領料統計（僅限食品加工業）
- 應收／付帳款管理
- 報表列印多元化整理
- 產品進出貨統計
- 業務業績統計
- 公司營運統計
- 廠商客戶統計
- 繪圖統計表
- 維修服務統計表（僅限電器業 資訊業）
- 輔助系統

活動一



食品批發零售業	每套優惠$800元
食品加工業	每套優惠$800元
電器業	每套優惠$600元
資訊業	每套優惠$600元

活動二

即日起至86年3月15日止，凡訂購任一套專業版，即可享有8折優待

郵政劃撥帳號：41081300

戶名：亞資科技股份有限公司



亞洲軟體

製作研發 亞資科技股份有限公司

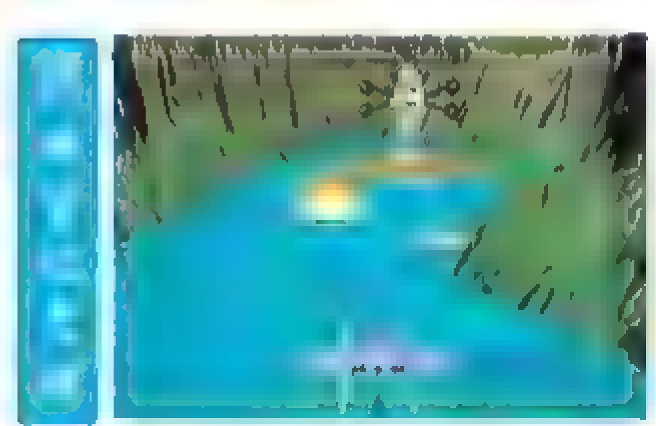
地址

訂購專線：(07)8.5 0788轉230／231

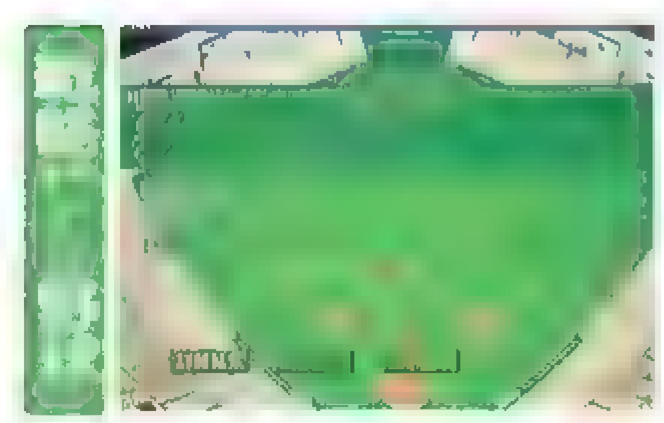
購買方法：1.郵撥帳號：41081300　户名：亞資科技股份有限公司　2.全省智冠科技軟體世界專櫃經銷商



















獵奇之檻2

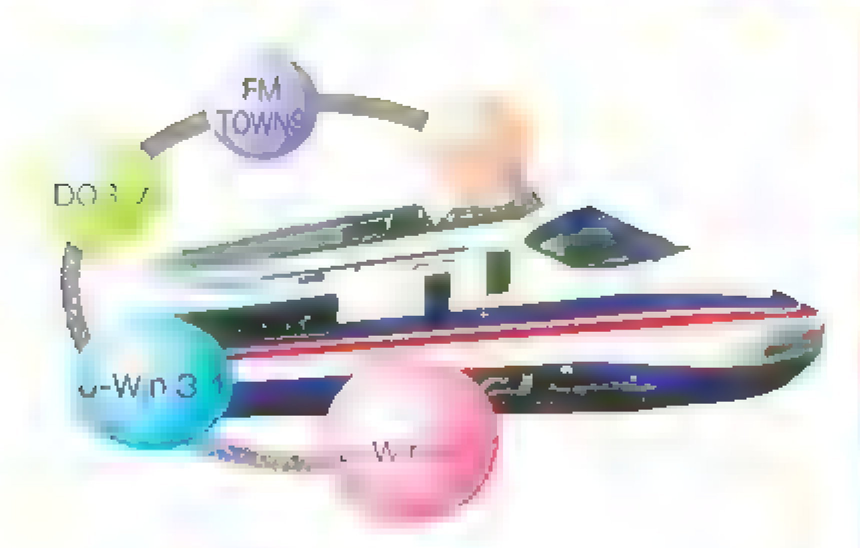
在WIN 95 的威力之下，不僅有越來越多的日本遊戲廠商極力開發 WIN 95 上的遊戲，就連遊樂器上的大作也紛紛移植到 PC 上哦！像這次要介紹的 REVOLTE，便是與前期所介紹的惡靈古堡一樣，都是由遊樂器上的知名作品，隨著 PC 3D ENGINE 圖形加速卡所附贈，由此可知，往後的 WIN 95 可是玩家必備的環境囉！不裝一套的話，你就得放棄玩遊戲的權利了！

您滿意本列車的服務嗎？各爲若有任何建議或指教的話，歡迎來信到高雄郵政 18-69 號信箱『JR 新幹線』收，列車長將爲您盡心服務。謝謝！

● LYC







- AVG（18禁）
- PC-9801
- 日本PLANTECH
- ¥8800



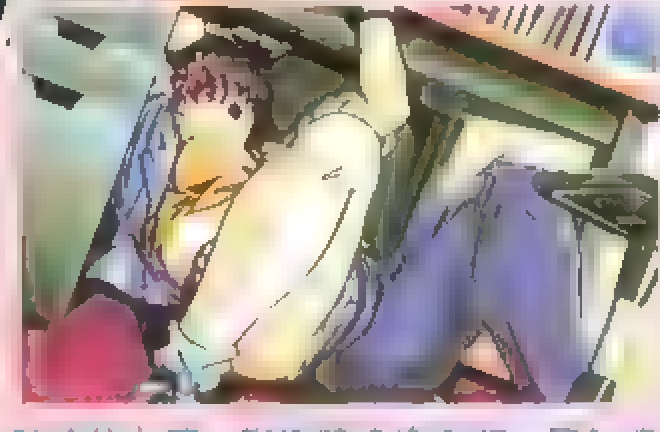
距離前作整整一年的時間，「鐵奇之檻　第二章」一而再的跳票與延期之後，終於以全新的面貌與大家見面了！而遊戲性廣受各方好評的前作，在經歷一年光陰的淬鍊之後，在各方面有些什麼進步呢？以下就讓筆者招待諸位玩家一同遊覽時下最先進的主題式樂園…什麼!?這麼好心？嘿嘿，待會兒您就知道了。

遊樂園連續殺人事件

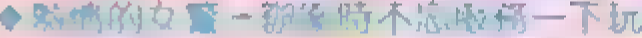
如果各位記憶還不陌生的話，應記得前作是以發生在百貨商店內的連續殺人事件為主軸，主角要逐步地推演出究竟誰才是幕後的真兇。而在「第二章」中，劇情大致上與前作雷同，也是在連續的殺人事件中找出手段兇殘的元兇。而這回更將遊戲舞臺擴大成投入莫大預算、並且擁有最先進設施的超大型遊樂園。說起這主題樂園，還當真有些兒特別。到處是漂亮的妹妹不說，連工作人員都一律得身穿各類主題樂園的奇裝異服來為各為位顧客（玩者）服務。說穿了，倒是滿能符合日本時下流行的「コスプレ」（變裝癖）的人之脚味。劇中主角正是一名身著中世紀鎧甲的變裝警備員，在接二連三的工作人員發生意外事件之後，知道這絕非巧合，於是便得趕在兇犯下手之前作好應變措施，方得使諸位美麗的女同事倖免於難。



◆正所謂「禍從口出」

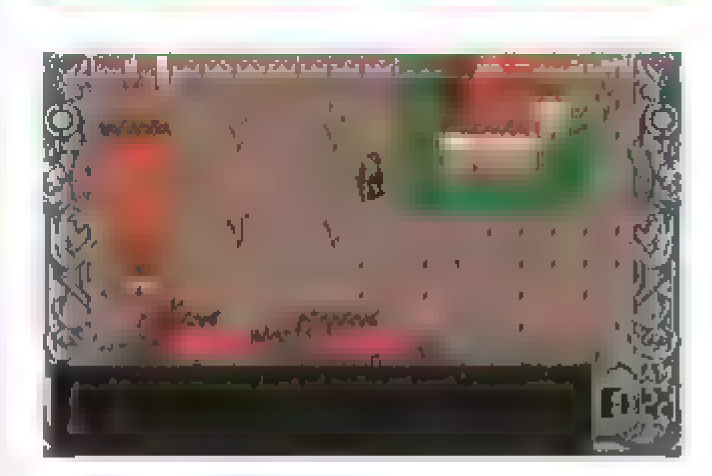


◆敬業的女警－瀕死時不忘提醒一下玩者

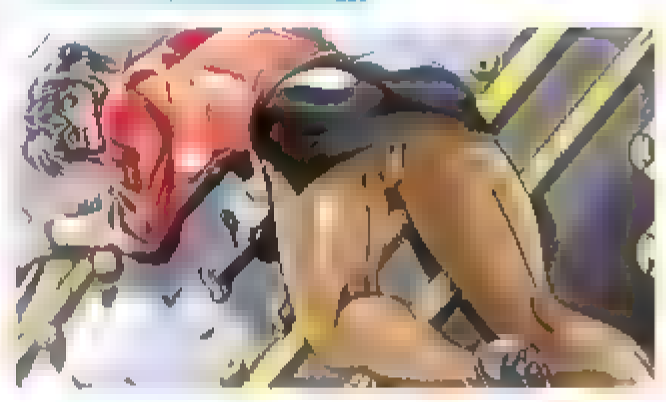




遊戲系統

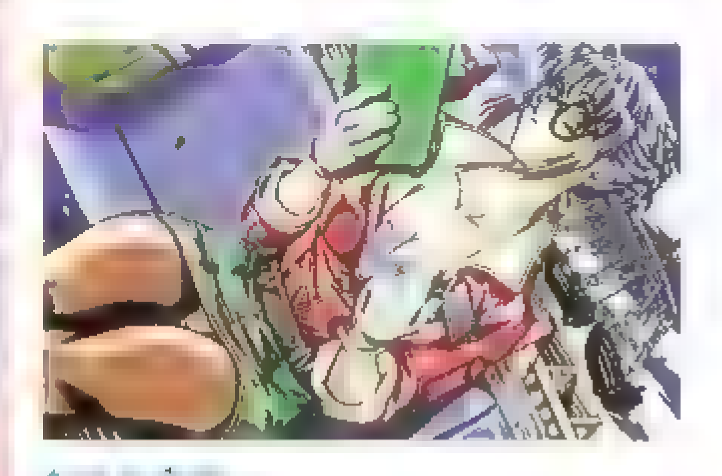


◆RPG式的彩色地圖



◆美麗的工程師--和子

遊戲進行的移動方式是與前代最大的不同點；前作只是單純的以指令方式移動，而本遊戲卻採用勇者式RPG的移動方式，說



JR 鐵路 PC-9801

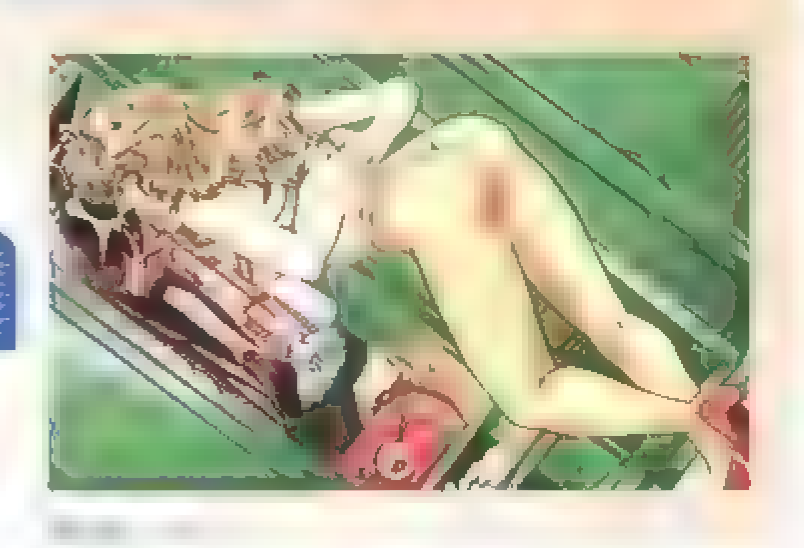
清楚點，就是類似「同級生」式的設計。隨著移動地點時間會遞增，一直到遊樂園打烊後方算過了一日。伴隨主角的行動會有各類的事件發生，而玩者也必須從四處搜集到的情報，以算出最果斷的決定，否則唯一的下場可是一死路一條。可別誤會了，這絕對是個多線劇情與多重結局的遊戲，只不過大多是在嘗試錯誤下進行，因此見著Bad Ending的機會要來得多些。據估計，結局總數應在十五條以上。遊戲的自由度相當地高，登場的女性角色與圖量也相當地多，要看完所有結局也非一朝一夕可成，因此愛好此類遊戲的玩家應該可以努力好一陣子，不會看看便束之高閣。

前面面提到眾多的登場女性角色，其中也各自有其對主角的好感度，端看主角的對話、完成的事件、與巡視的頻繁程度等，是一項隱藏數值，但卻關係到遊戲的進行與結局的發展，可以在占普賽女人處占卜得知。



優秀的聲光效果

「獵奇之檻」系列之所以大放異彩的成功要素，除了良好的遊戲性之外，誠如大家親眼所見的，出色的原畫更是本遊戲最大的號召。擔當本系列作品原畫的，正是曾執筆「野野村病院」、「遺作」等知名作品，大名鼎鼎的橫田守先生。而橫田先生也成了繼竹井正樹先生之後，遊戲賣座的金字招牌。在前一代作品中，最為人所詬病嘆息的，正是有了超強的原畫，但在美術著色等方面表現實在不怎麼爭氣，致使在圖形表現方面失去原本應有的光



彩；或許有些玩家實在看不過去了去吧！在「獵奇之檻 第二章」中完完全全地改正了這個缺點，圖形方面絕對是足以讓狂熱的玩家無可挑剔的。在音樂的表現上亦是不負眾望，一如該公司優良的傳統，皆支援了MIDI音源，使您除了視覺的刺激外，聽覺也能有最大的享受。

結 論

當讀者看到本文時，本遊戲的Windows 版應該已經上市了。筆者購買的是磁片版，共計十二片之多，說明書中有提及CD-ROM版與磁片完版內容完全相同，並無音軌與其它附加資料，玩者可依喜好自行選購。該為本遊戲作個結論了，絕佳的圖形是筆者強調再三的重點，絕不可錯過；優秀的遊戲性與耐玩性更是值得熱血玩家一路奮戰到底。如何？心動了吧！就讓我們同遊這既新奇又刺激的主題樂園，另外，小心兇手就在你身邊…

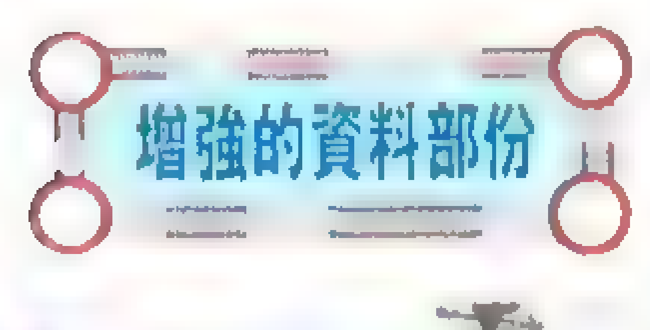






- SLG
- WIN 95
- SYSTEMSOFT
- ¥ 9800

猶記得不久前，才不知由那位特約作者爲各位介紹過 SYSTEM SOFT 著名的『大戰略』系列最新作－『大戰略V』，如今 SYSTEM SOFT 又推出了這『大戰略V DX』（蓋這 DX 乃是 DELUXE 豪華版之意）；雖然這乃是該公司的一貫作風，然而筆者思及原來的『大戰略V』裡面只偷懶的附上兩張作戰地圖和一組地圖編輯器就推出了，未免有點草率。果不其然，這張 DX 版沒隔多久就推出了，如果各位喜愛大戰略V的話，這個 DX 版絕對是不可錯過的。



增強的資料部份

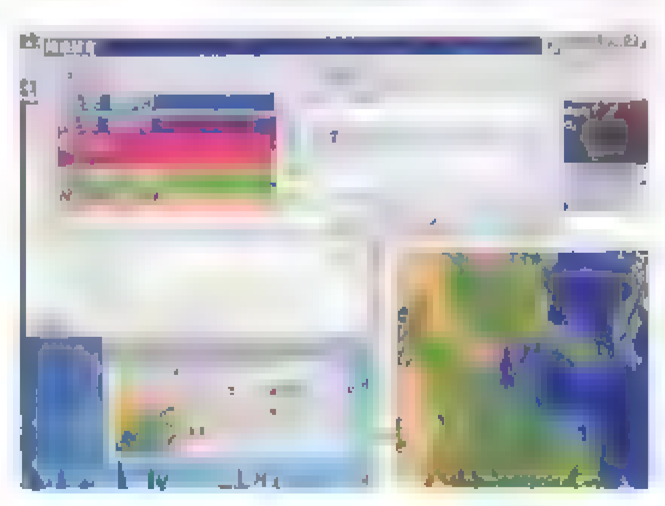


開頭的 DEMO 一景

由於大戰略V DX 基本上乃是大戰略V的加強版，基本的硬體需求、表現方式和遊戲結構都差不多，除了開頭那一段不怎麼高明的片頭之外，值得一提的地方並不太多。相同的部份，筆者就不再贅言重述，最重要的是遊戲內附上了二十餘組戰場地圖，這些地圖的內容包羅萬象，從大戰略系列的老地圖〝Island Campaign〞等到東京都大戰大阪府、元宋大戰（？）等，以至於最大的『亞特蘭提斯浮上』大會戰。相信玩過大戰略V玩家們都知道，大戰略V的戰場地圖都是由數塊大小 64 × 64 的區域領土所結合而成的，因此這些地圖和以前的版本比較起來都相當的巨大，而這些地圖在製作上也相當的考究。對於那些一直想要打一場世界大戰的玩者，這回『亞特蘭提斯浮上』絕對可以滿足您的需要。



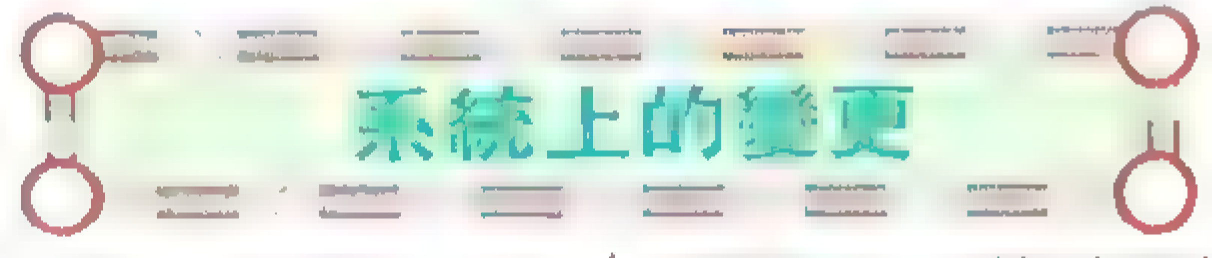
戰場最大精密度的畫面



南宋 VS …居然有這種戰場？



『亞特蘭提斯浮上』的戰場地圖

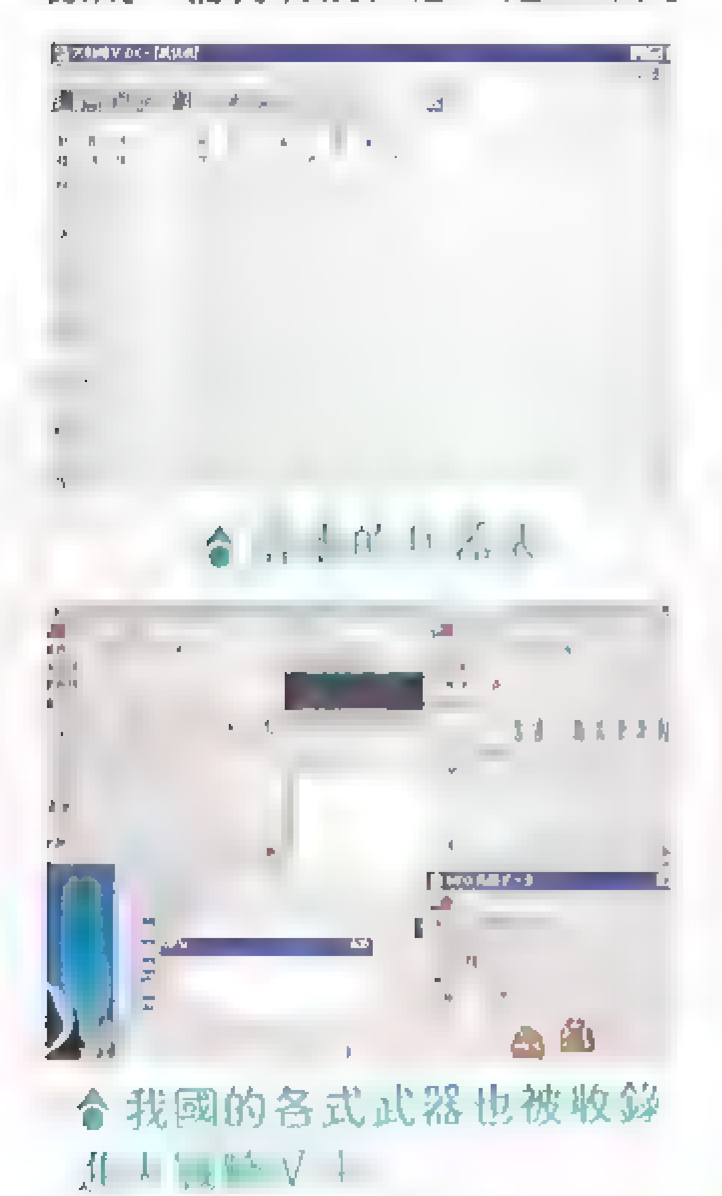


系統上的變更

在系統上，大戰略V DX 比較大的改變是將原有的編成和行動階段合而爲一，因此這回的戰術階段只分成戰術（包含軍團編成、輸送與移動等等）和戰鬥兩個階段。簡而言之，玩者可在戰術階段進行一切編成和調派，然後在戰鬥階段選擇有敵我部隊共處的區域開打或是撤退。值得一提的是地圖有移動途徑限制，這些移動途徑以陸路和海路的方式互相連接各塊領土，陸軍和海軍

軍團移動時，須受到這些途徑的限制，而空軍軍團則只能挑有機場的領土移動；為了戰鬥支援的原則，需得特別注意。這些雖是大戰略V的老規則，不過其中似乎也有些許變更，所以特別在此提出。

工業力對應生產單位應是規則上最大的改變。這回工業力對應可生產的單位，意味著若工業力不夠高，將無法生產一些重型單位（如海軍船艦）或高精密武器（如 F-22 匿蹤戰機），因此一開始努力佔領土和儘快攻下高價值領土（都市或工廠較多者）是有必要的。不然的話，撐久點等工業力累積上來也可以。而戰鬥模式中的補給這回變成了全自動，玩者在進入戰鬥時，將可設定要攜帶多少資金和燃料進入戰鬥，這些資金和燃料將可用於在都市中補充單位數和燃料用。要注意的是這些資金和燃料在勝利後是拿不回來的，所以要評估可能遭受的損失來決定攜帶數量。

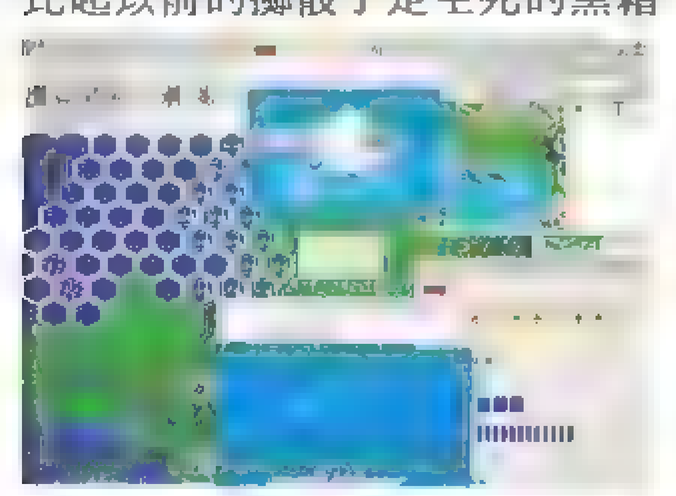

[illegible]
我國的各式武器也被收錄在大戰略V中

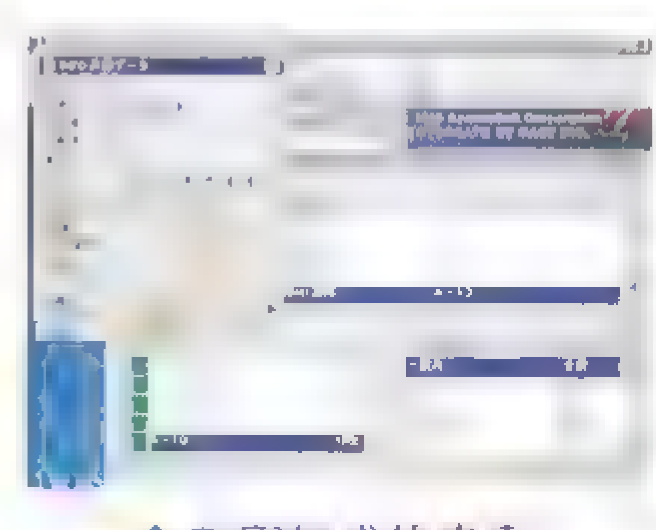
各單位 HP 所剩無幾的時候趕快進廠維修，將可大幅節省補充單位的花費和經驗值的流失。

在 AI 方面，大戰略V DX 比起前作來並沒有什麼太大的改進，不過電腦運用空軍和陸軍的戰鬥直昇機的頻度明顯的增高，特別是電腦會儘其所能地利用空軍配合陸軍作戰，因此所有的陸軍軍團中最好要配屬相當比率的對空部隊，否則一開始必定會損失慘重。由於大戰略V已採用軍團制，雙方都無法在戰場上進行無限制的增援，因此只要確實殲滅敵方單位（別讓他們逃回都市或工廠補充）必可獲得勝利。高經驗值的單位和以前一樣具有極大優勢，只可惜無法進化，因此只能在後期把殘缺不全的高經驗值單位合併成一個，再把空出來的位子補進比較先進的單位。

耐久力系統及 AI 的改進

在單位強度上，大戰略V DX 終於引進了 HP 系統，這回所有的單位都有其獨自的耐久力，降到 0 時便會摧毀。耐久力同時也代表著單位的堅韌程度和裝甲，因此戰車和船艦擁有較高的 HP 值；而在交戰之後，您將可清楚看到一個單位中各車輛單位的 HP 值減少的結果，而非只有擊中被毀或平安無事兩種情形。比起以前的擲骰子定生死的黑箱作業方式，這種系統顯然更具有真實上的考量，而玩者也可以在


神盾級巡洋艦發射標準二型 MR 對空飛彈攻擊C-160運輸機


軍團編成的畫面


F-22 匿蹤戰鬥機攻擊 UH-1，87 式自走對空砲也捲入了戰鬥中



結 論

總而言之，大戰略V DX 已經補足了前作中大部份的缺點，雖然在今日日趨華麗的遊戲之海中，已經很難看到它所具有的真正優點，不過作為大戰略系列的最新世代，一再改良的規則、加強的戰術層面以及最新的兵器資料，使大戰略V DX 仍有值得老玩家們青睞的本錢；不過相較於其他的戰略遊戲的聲光效果，大戰略V的光芒似乎仍然黯淡了些，不過筆者仍推薦它給從以前一路玩過來的死忠玩者們，相信它不會令你失望的。





- ACT
- WIN 95（3D PC ENGINE）
- バーチャリィー
- 非賣品



在遙遠的未來，人類的足跡已遍及各個星系，有許多星系的文明，在這段時間內經過了數次的興衰。其中有一個稱為庫爾的星系，由六個行星圍繞其母星運行，在庫爾星系上，人類受到了有史以來的第一次的外星人攻擊，侵略的行動迅雷不及掩耳地旋踵而至，使得人類措手不及，大多數的人類在這波攻擊中失去生命，而殘存的人們則躲在母星月亮的地底下，過著暗無天日的生活。由於和外界的連繫完全中斷，其它星系的人類也無法得知庫爾星到底發生了什麼事。就這樣過了許多年…

在幾度探查下，雖然還不清楚敵人的真正身份是什麼，但是卻收集到了敵人防衛系統的資料，因此決定了將星系奪回的作戰

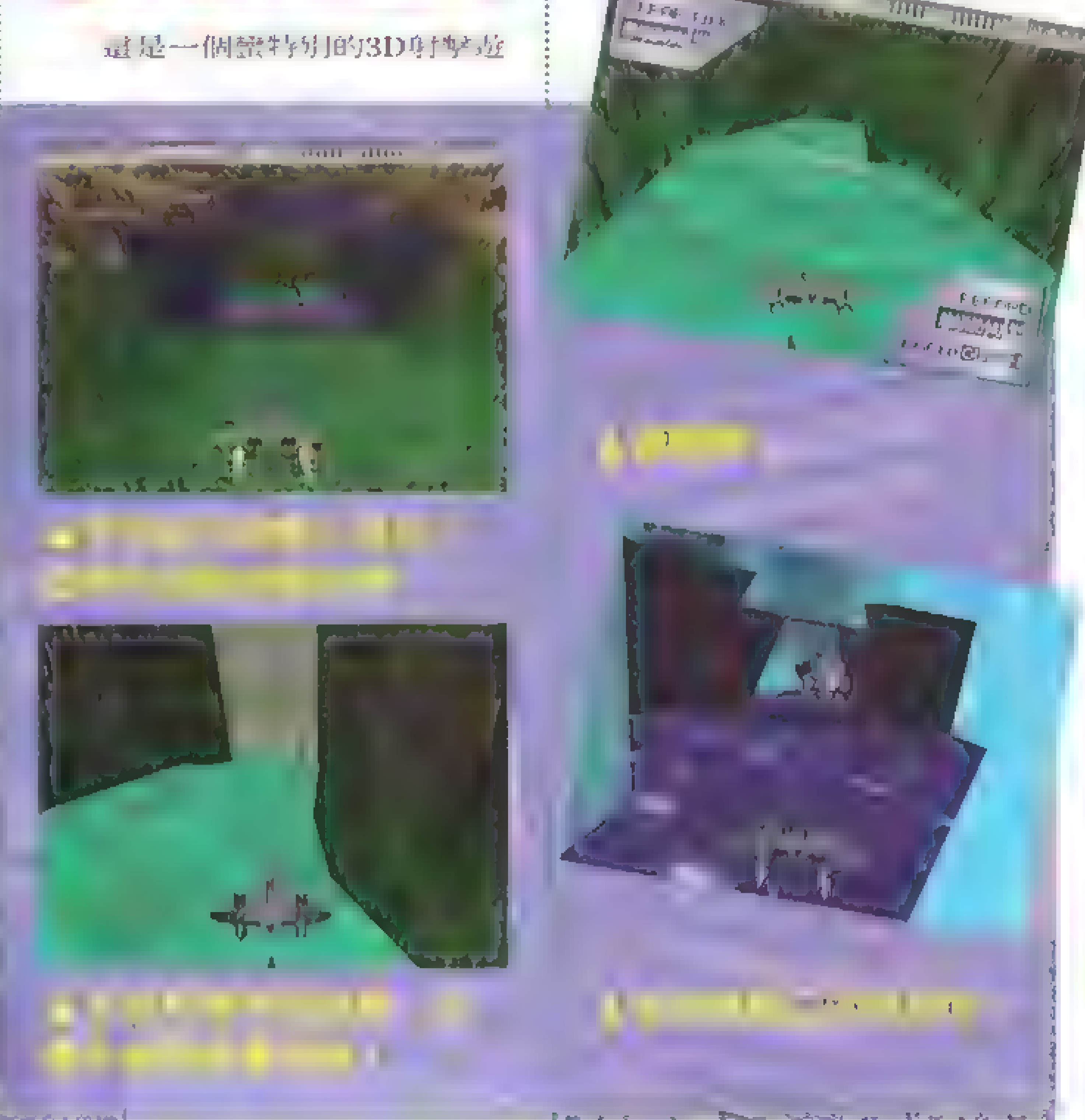


▲航向未知的旅程

計劃－REVOLTE計劃，以摧毀敵人防衛系統為最終目標。敵人的防衛系統在分別以六個行星為中樞，同時並有新型兵器駐守，因此必須逐一破壞這些兵器後，才能摧毀防衛系統。玩家的任務是承繼先人的任務，操作最後留下的一部戰機，完成這個艱難的作戰計劃。請記得，這是最後的機會…



這是一個蠻特別的3D射擊遊戲，玩家所操縱的戰機，是一部只能在地面上一定高度飛行的戰機，所以地形在這個遊戲中，可以說是蠻重要的因素。某些地方藏了可以解開敵人防衛系統的水晶球裝置，而藏匿地點則多是在丘陵或是高原的地方，玩家要穿



過地面坦克車、飛彈砲塔和潛水艇的砲火，才能順利取得水晶球；而在每個隘口多會有敵人的頭目把關，最好可以先用飛彈把隘口的防衛砲塔解決掉，再專心來對付擋在隘口前的頭目，不然一定會變成蜂窩。雖然打爆敵人會出現可以補充能量的晶體，不過在此之前你可能會先掛掉，原因是戰機的操作方式很特別，上下鍵不但是前進、後退（很特別的戰機吧！）的控制鍵，同時也是控制機槍掃射高度的鍵，所以要瞄準敵人眞的是很不容易。

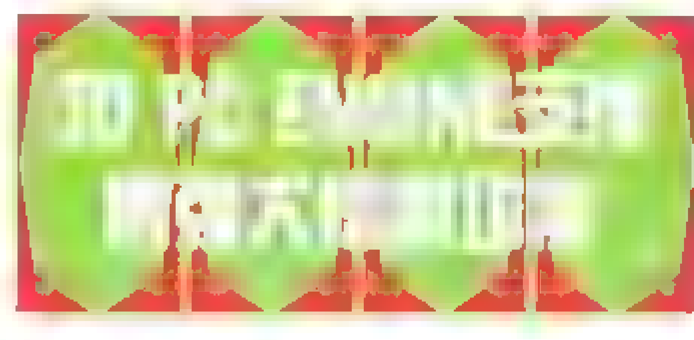
遊戲中另外還有控制機體左右漂移的鍵（夠奇怪了吧！）可以讓玩家長時間瞄準敵人，但是還是不好瞄準。其實遊戲的目的只是要玩家解除防衛裝置，所以儘量想辦法閃過敵人的砲火，去尋找水晶球才是最重要的；如果眞的受到猛烈的砲火襲，擊再想辦法反擊就可以

▲爆破和碎片的處理做得不錯

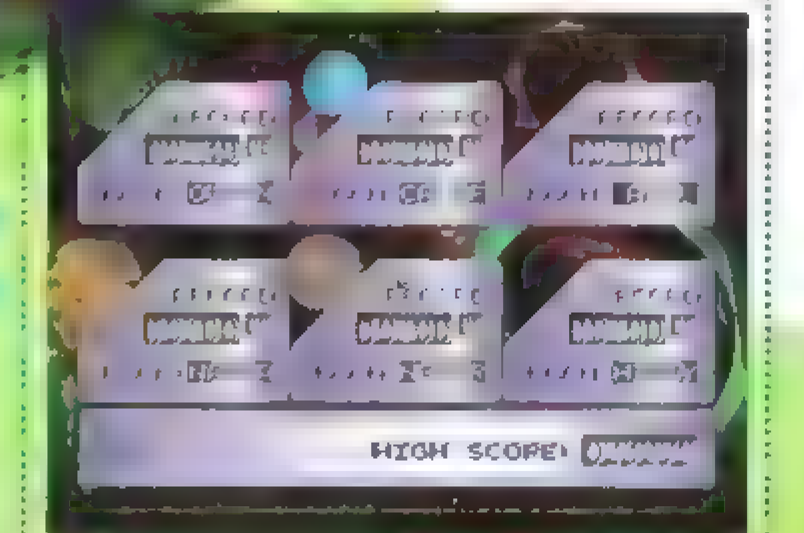
▲POLYGON的用量似乎不大，物件多呈多邊形

了。遊戲中有不少的黑盒子可以補充飛彈和能量棒，即使單槍匹馬也可以直搗黃龍，在難度上來說並不會很高。

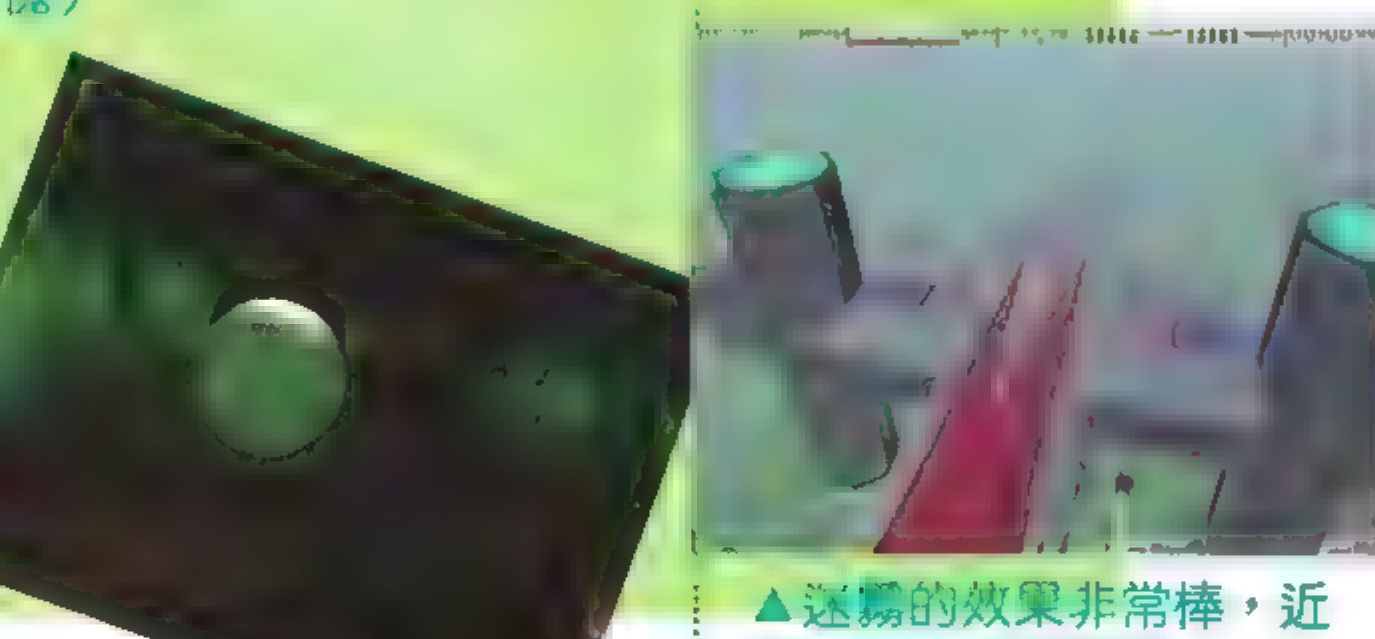
眞正讓筆者傷腦筋的是畫面，在峽谷中"飛行"看到的景觀，其實是有點類似毀滅戰士那種感覺的，偏偏筆者又很不習慣這種模式，所以每次玩到第二關就快要陣亡了；頭昏噁心的感覺從胃部湧上來，只好舉白旗投降了。如果玩家和筆者一樣也有這種DOOM症候群的話，最好還是不要玩這個GAME。



由於是3D PC ENGINE附贈的遊戲，REVOLTE在整個遊戲的構圖上自然全部使用POLY-GON，包括所有的子彈、飛彈、流水、冰柱，全部都是用POLYGON；但是每個物件的多邊

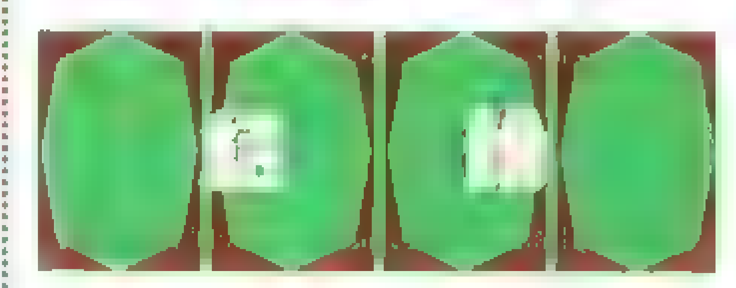


▲遊戲中也大量使用漸層色，這是遊戲的記錄（眞是慚愧）



▲考驗多邊形數的球體描繪

形用量並不是很大，稜角的情形還是滿多的－除了旋轉的水晶球之外。半透明咖啡色的水晶球旋轉的感覺蠻不錯的，機體在地面上的陰影感覺相當實在，有時候會偷偷省略掉稍遠的地方，但還可以看得很淸楚處機體的陰影，但願這不是硬體的限制才好。隱藏面的去除上比另一套附贈的遊戲越野賽車好多了，撞上山壁不會有亂七八糟的畫面出現，還可以接受就是了。雲霧、水流等效果在柔化的處理下感覺還不錯，貼圖和著色上也有不俗的表現。



讓筆者比較反感的，就是它好像也是爲了展示PVR 3D能力而做的遊戲，在關卡的安排、武器的選擇性、操作方式上，都不像是爲了一個射擊遊戲量身訂做的，所以玩起來一點快感也沒有，如果這是一款武裝直昇機的模擬遊戲的話，這樣的表現勉勉強強；可是以射擊遊戲的眼光來看，它絕對是不及格的。沒有多樣化的武器選擇、高速的捲軸、強大的火力，只是一個再普通不過的立體靶機；偶而從螺旋槳中蹦出幾隻斜的老母雞；和PS上的Ray Storm比起來，簡直就像是玩具一樣。如果你眞的想要玩個像樣的3D射擊遊戲，還是到遊樂場去換代幣比較實在。

▲迷霧的效果非常棒，近距離貼圖也很漂亮







WIN 95

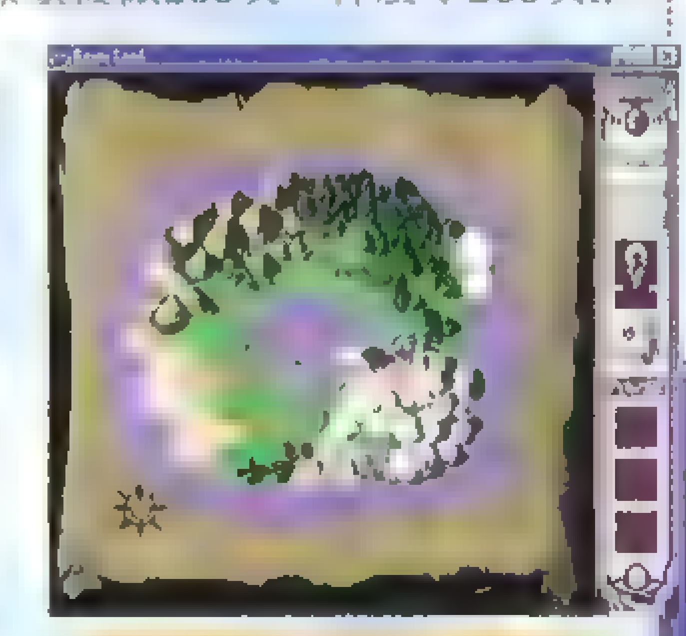
- PZG
- WIN 95
- HAL
- ￥7800

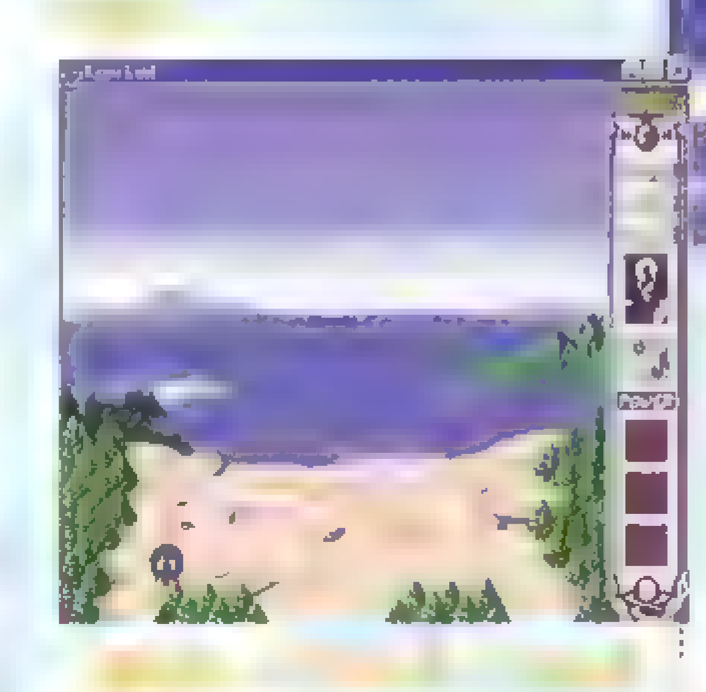
從前從前，愛德娜大陸是個充滿和平與愛的地方，在這個國家中終日充滿著幸福的笑聲；但是在愛德娜六世時，愛格大陸的寵物突然出現在邊界上，原來充滿野心的愛格大王想要征服世界，於是帶領了無數的怪物攻打愛德娜，然而愛德娜以其大神所賜的12顆聖寶石打敗了愛格大王，並將其封印在人煙罕至的邊界上。在這之後的五百年中，愛德娜大陸又得以在安詳的和平氣氛中度過…

好景不常，有一天一道不尋常的大雷從天而降，天空中佈滿了烏雲，海水也開始乾涸，人們開始謠傳愛格大王的封印解除了；愛得娜十三世爲了確定事情的眞相，派公主拉拉前往封印的地方，可是在到達封印之地前，就被已經是自由身的愛格大王給抓了起來，並且取走了封印用的12顆聖寶石。公主被俘的消息傳來，愛德娜人心惶惶，陷入了恐怖與絕望之中。就在此時，傑多利的洛洛到訪，並允諾將救出公主以取回聖寶石，並將愛格大王送回封印的甕中…

遊戲架構

蛋頭世界（以下簡稱EL）是一個相當有趣的益智遊戲，在遊戲的舞台上，玩家扮演的是爲了拯救公主拉拉和打敗愛格大王的洛洛：光聽這幾個主角的名字就覺得很好笑了，主角是個圓滾滾的傢伙，玩家只要好好地動動你的頭腦，解開每一關的謎題，這樣重複做200次－什麼？200次!!





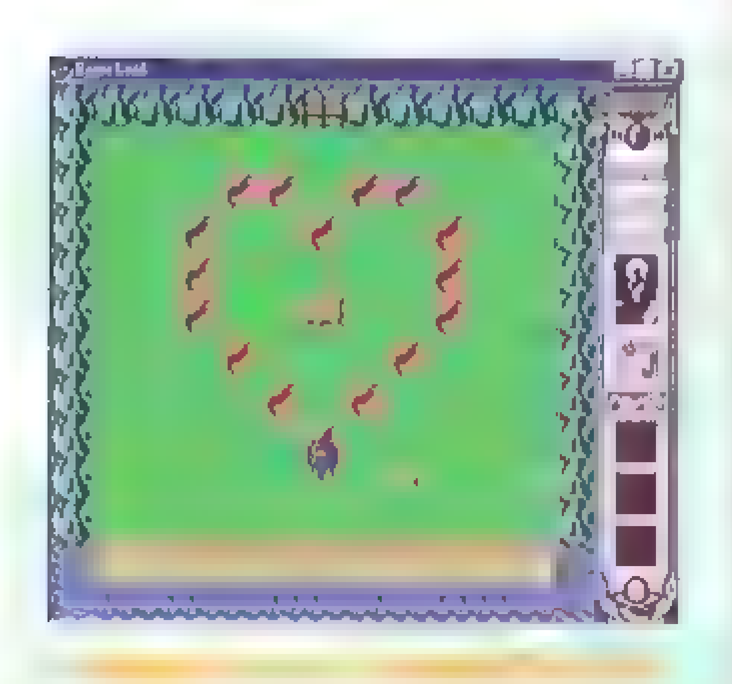
沒錯，它有200關，而且每一關都有不同的怪物在把守，解決掉這些愛格大王的手下，你才能拯救世界哦！雖然說有200關，不過遊戲在關卡難度的安排上則是相當細心，慢慢地導引玩家進入情況，所以玩EL是件相當愉快，但是會有點傷腦筋的事。

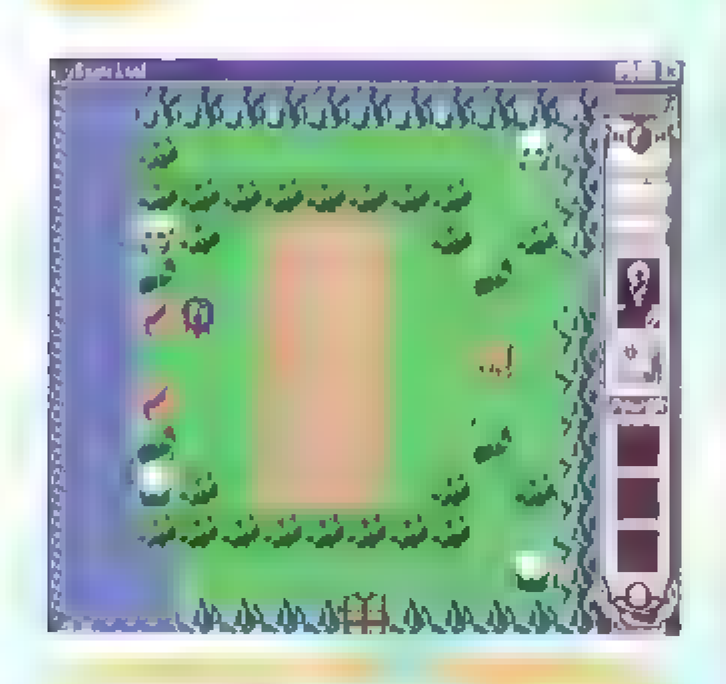
登場的怪物雖然不多，但是每個都有不一樣的地方，像胖胖的蛇是個標準的擋路傢伙，牠不會咬你，有時候你會需要它的幫忙，把牠變成蛋之後推到特定處，可以讓你安心通過梅杜莎的石化光束或是東梅莎的雷射光，因爲他們是不傷自己人的。當然你也可以利用橋樑之類的東西渡河去找織女，通行變換的標誌讓你可以逆向行駛找到回家的路，有了鐵鎚就可以敲碎擋路的石頭；

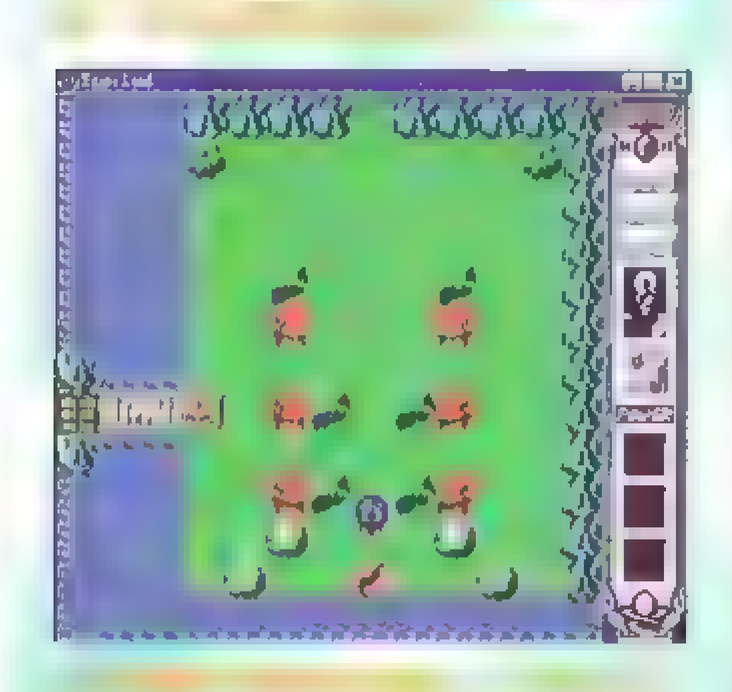
冰塊可是一面不錯的鏡子，好好利用它讓蛋化的法術解決掉討厭的敵人，可得看清楚反射的路徑。法術的次數是有限制的，上面這些東西都會在不特定的心形石中發現，當洛洛把關卡中的心形石全部收集起來之後，寶箱的封印就會自動消失，洛洛就可以拿鑰匙把通道的門全部打開，順利通往下一關了。是不是很簡單呢？

遊戲難度

在關卡的設計方面，EL顯得相當有深度，前幾關主要是讓玩家能夠很快地上手，並知道自己在做什麼。到第一個分叉點看到愛格大王之後，遊戲的難度一下子提昇蠻多的，所以進度會突然地慢下來；有些關卡看起來似乎不可能過得了，但是仔細想想之後，還是能夠過關的，訣竅自然是在於如何運用畫面中的屏蔽物─像石頭、森林、方塊石甚至是敵人。訓練一下自己的手指頭，有時你得和敵人比速度和反應，









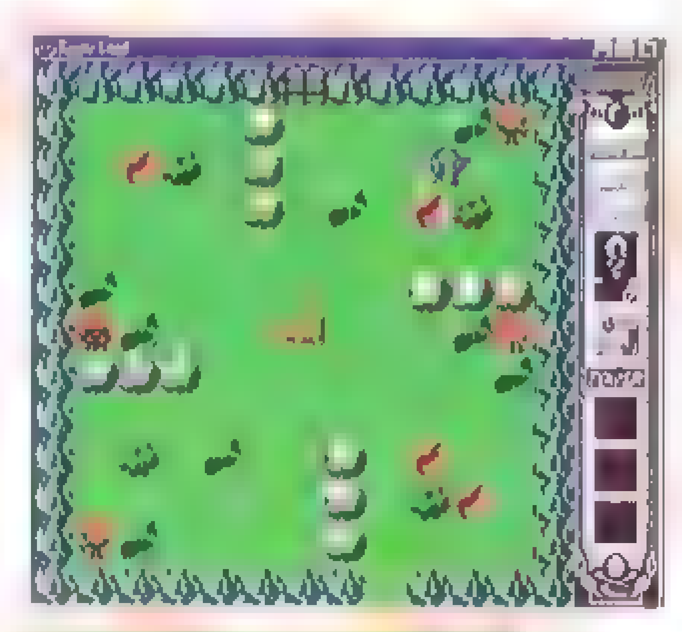
一個不小心就會被「咻」的一聲嚇一跳，然後就會看看可愛的小洛洛化成一團灰在地上；沒關係，再重來就好了。如果你發現方塊石推錯位置，非但不能幫你擋住攻擊，還會擋住你的通路，快點按下ESC鍵重新來過，這遊戲是既往不咎的，只要你能過得了關就好了。



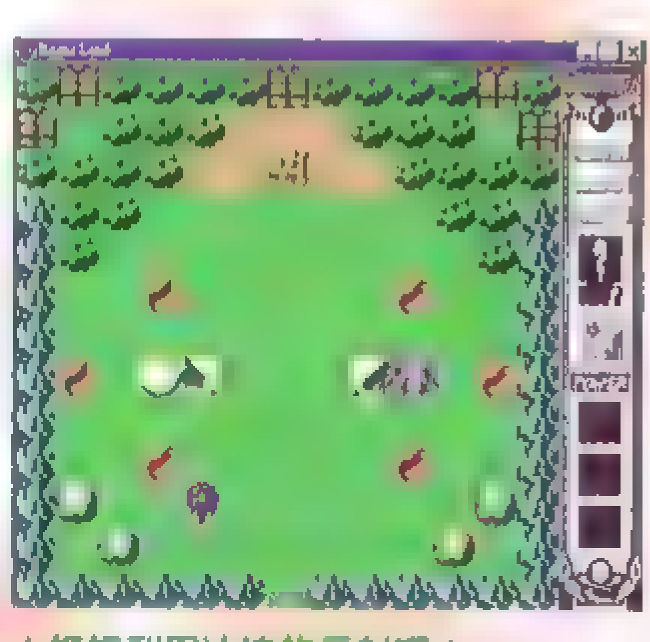
為了怕你玩到一半卡住過不去，EL設計了幾處分叉點，這邊行不通就打開你的地圖，飛到另外一邊去試試；如果每個通道都過不去的話，就坐下來泡杯咖啡，好好地仔細地用力地給它想一想，也許睡覺的時候，就會讓你想到解決的辦法也說不定。覺得遊戲難度不夠，太早過關而閒著的人，還可以利用遊戲中關卡製作的功能，出幾個題目來考考自己，這樣你才會知道解題容易出題難哦！

EL的音樂有點小孩子俏皮的感覺，旋律輕快，但是都蠻短的，怎麼轉都是那首背景音樂，所以聽久了會有點煩；還好大部份時間都是在動頭腦，一隻手在螢幕前面比來比去的先做好規劃，如果有好幾個人一起傷腦筋的話，會比較容易過。

老實說EL難度蠻高的，像筆者第一次很輕鬆過的關卡，第二次怎麼也想不通，幸好是周公提

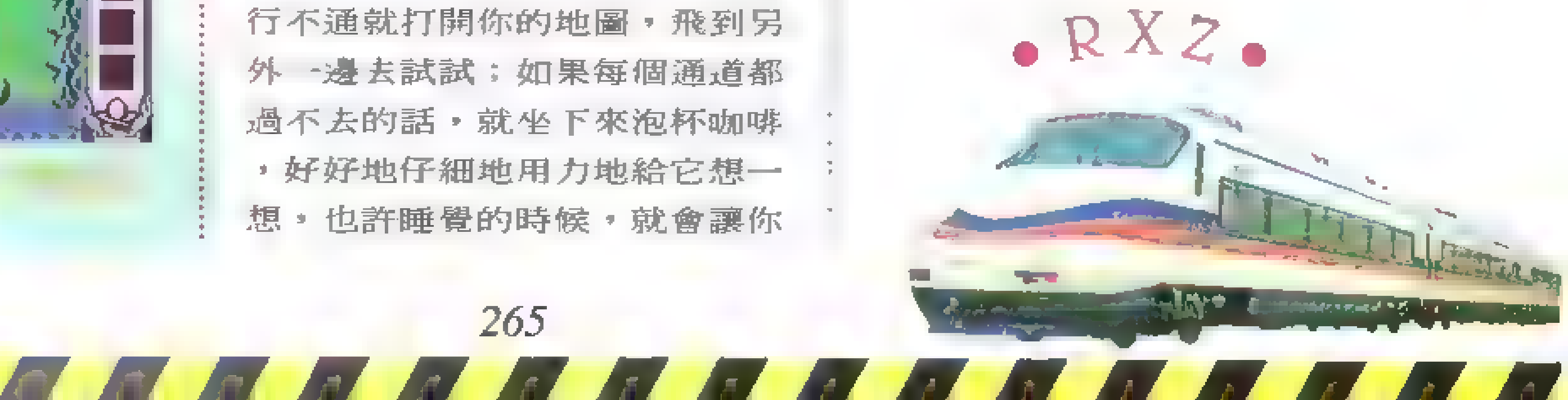


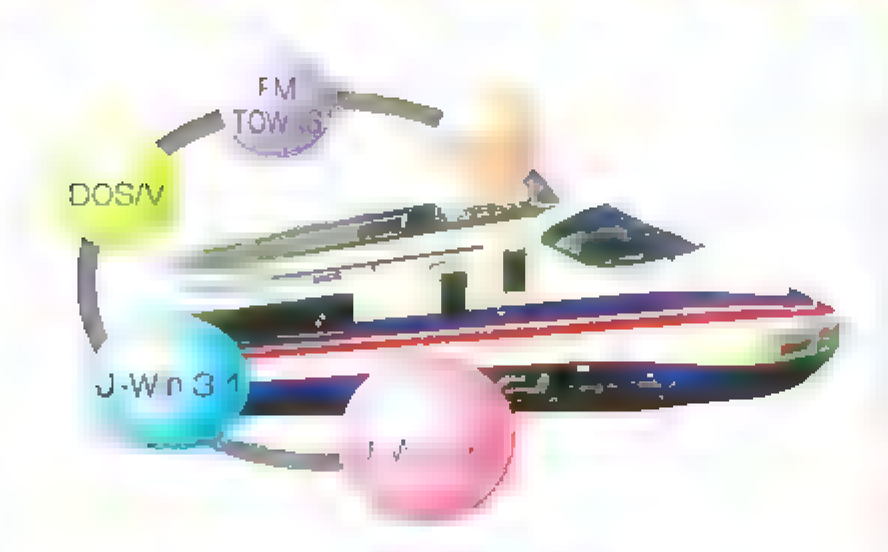
把他們關起來才好方便行事



☆好好利用冰塊的反射吧！

醒我才過了關，可能是被WIN95氣昏頭的關係。對了，想玩這個類似倉庫番的遊戲，不需要日文版的WIN95，中文的也可以玩哦！





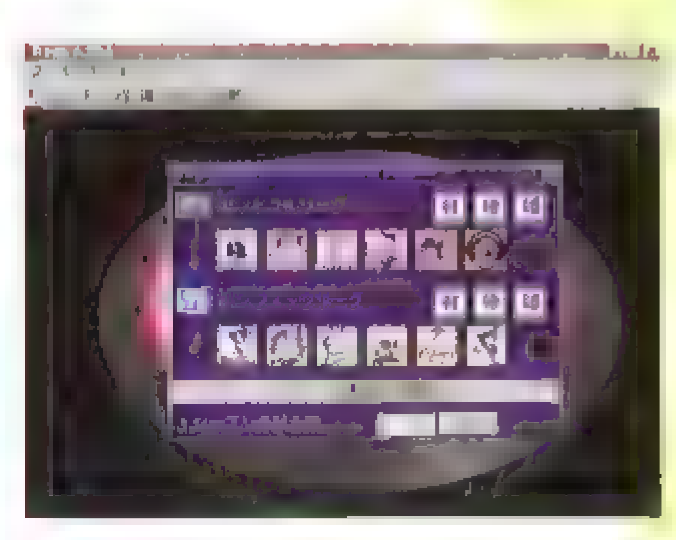
- SLG
- WIN 95
- SYSTEMSOFT
- ￥8800



J-WIN95

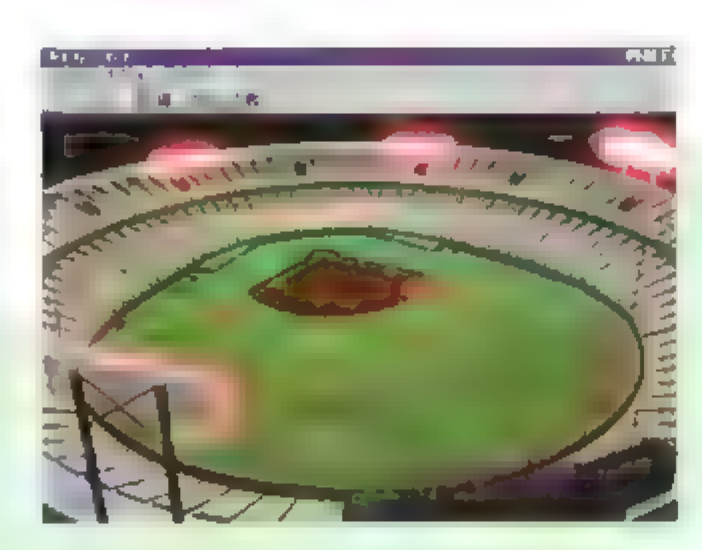
雖然經常可以在電視上看到日本的職棒比賽，或者在大型電玩上和日本職棒選手過招，但是對只有PC的玩家來說，是不是只有乾瞪眼的份呢？隨著作業平台的轉移，著名的文化事業公司ASCII也發表了在JWIN95下的棒球遊戲了；ASCII以往的作品以精確的模擬聞名，這次所推出的戰略野球(以下簡稱BB)，也是一款以模擬比賽爲主的遊戲，對於嚮往總教練一職的玩家們，這是個訓練的好機會，可以和中央聯盟或是太平洋聯盟的選手們，一起爭取聯盟冠軍和總冠軍獎杯。好好地認識您所喜愛球隊的球員們，或者自己組織一支夢幻球隊爭冠，歡迎您來到BB的世界中，好好地運用您的戰略與智慧吧！

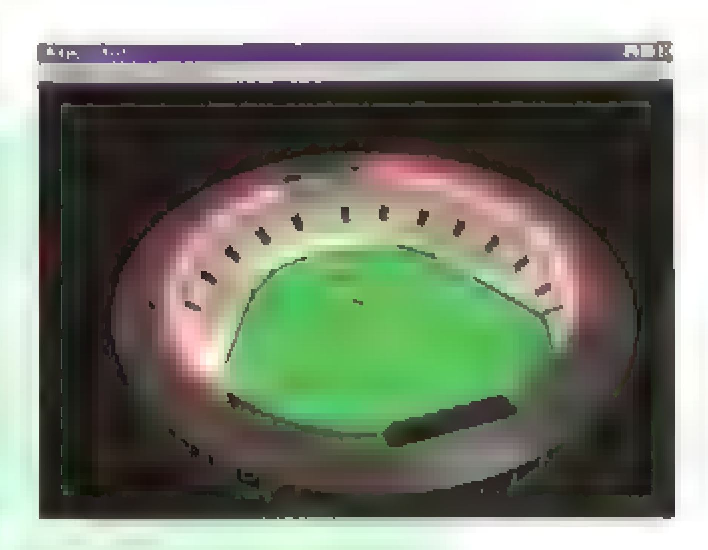
遊戲架構



▲選擇所屬聯盟及球隊

遊戲一開始時，玩家必須先設定您所要領導的球隊，並將其它球隊設定爲高速，讓模擬的速度快些；如果想要一次掌控多支球隊也是可以的，比較有趣的作法，就是在兩個聯盟中各選一支球隊，也許將來會有機會在總冠軍賽中碰頭也說不定。掌控的方式可以是到場觀看或是全程監督，如果要下達作戰指令，像個真正的鐵面教練的話，當然是要選擇後面的那種方式才行得通囉！





▲以3D模組架構的球場



▲排定各球員的陣容



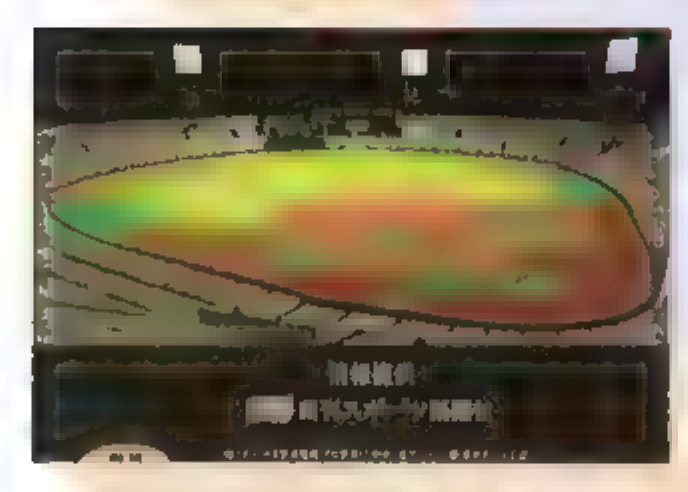
▲各日的賽程安排

設定完了之後，就可以進入新球季了。先看一下這個球季會遭遇到的球隊，然後再好好地認識一下自己的球隊，看看陣中可用之將；收集一下有關的情報，如果你要回去翻去年的報紙也無妨，最好是到圖書館去看看，有沒有朝日或是讀賣新聞之類的日文報紙，可以收集到詳細的資料。要是你自己會上網路的話就更棒了，連到日本的職棒網路去仔細地端詳這些風采迷人的明星球員，保證你好幾個晚上睡不著覺，同時在調度的時候，也不會有一份只看數據的生疏感。

先做個小功課，在設定完一般會讓先發投手投幾局後，排定往後大約四場比賽的投手陣容，當然在野手的狀況也不能馬虎啦！日本職棒的板凳深度還算不錯，有機會的話也可以讓二線球員上場，讓先發球員有個喘息的機

會，如何？是不是越來越像那麼一回事了呢？快點把你的球衣外套穿上，球鞋的話就可以免了，你不會想自己上場代跑吧？

策略安排

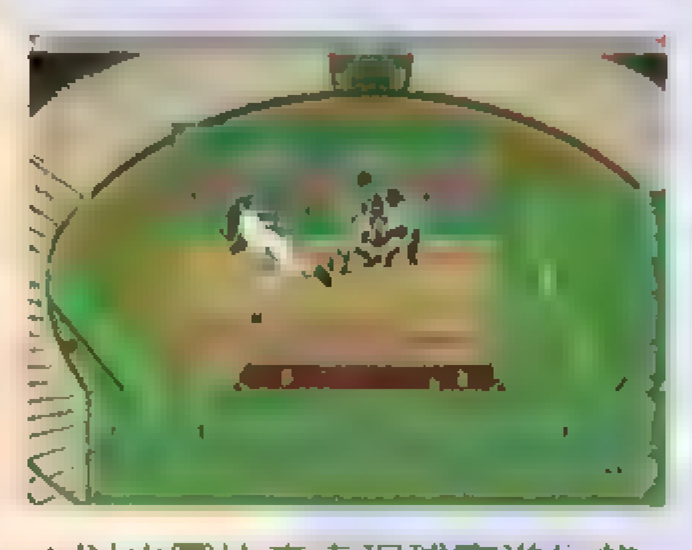

▲相當美觀的球場外貌

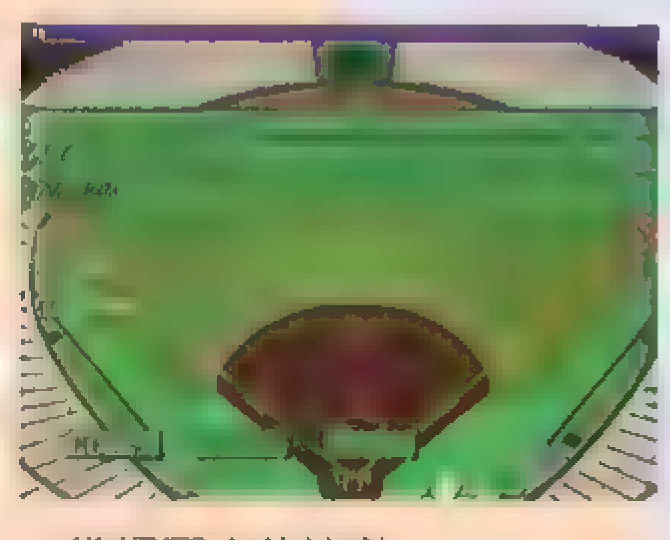

▲選擇球隊比賽的觀看方式

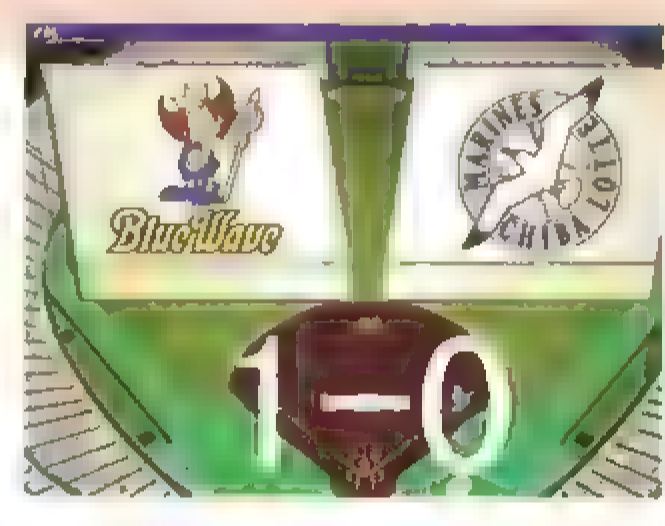

▲比賽雙方的球員陣容

球賽正式開始之後，可得用功些了；除了了解自己的球員之外，還得三不五時去刺探一下軍情，看看對手可能安排的陣容，在場上還得好好地下達作戰命令，什麼時候該用觸擊、打帶跑、強迫取分還是揮大棒。雖然球是球員在玩，不過教練可有控制球員的本事哦！要是球員完成作戰指令的成功率太低，問題可能是你不了解球員的打擊習性，要多做些功課才行，也有可能是他太遜或者根本不鳥你，那就請他去把板凳溫熱了再回來吧！身爲球隊大家長的你，要懂得球員情緒的高低起伏，因爲這將影響他臨場的狀況表現；球員不可能永遠保持在巔峰狀態，何時該讓他休息，是教練獨有的權利也是義務。如果看到某位球員表現失常陷入低潮，就要快點讓他休息，免得影響整支全隊。這些基本的事情，想必是各位準教練耳熟能詳的。

整體模擬效果


▲以小圖片來表現球賽進行的氣氛


▲幾場下來的比數



▲雙方比賽結果

BB在模擬的速度上相當快速，在筆者的機器上(6X86-P166+、96MB RAM)一場高速球賽大約只要3秒鐘左右，可是模擬出來的結果則讓筆者相當吃驚，單場比賽的模擬在分數上呈現出相當不可思議的現象，16:0的比數還不是一兩次而已；在東方特別是日本式的棒球來說，守備的重視程度遠勝過於攻擊，除非球員過份失常或是教練睡著了，不然一個先發投手只要丟掉4分，被換下來的機率超過80%，要丟掉16分，除了天時地利還得靠球員"幫忙"才行。

在分數上的模擬並不是很讓人滿意，當然同樣的現象也反應在球員的身上，高得離譜和不值一晒的球員每個球隊都有，十連敗的球隊不是只有我們有，BB中也有掛號排隊的，倒是球季結束後聯盟的戰績模擬結果令人滿意，勝負場數和聯盟冠軍的球隊還不至於太離譜，太平洋聯盟的歐力士隊和中央聯盟的巨人、中日龍隊都經常是球場上的贏家。在投手方面，幾個有名的投手像齋藤雅樹、槇田浩司、新谷博，模擬的結果都和去年度的戰績相去不遠，一些表現較差的投手在遊戲中也一樣被打得滿頭包，像過街老鼠一樣，有點落井下石的味道，其實他們也沒有爛到那種程度。

結　論

整體來說，BB在比賽的結果模擬上還算不錯，至於其它方面就乏善可陳了；比賽時沒有豐富的配音效果，只有零星的擊球聲、三振喊聲，完全無法感受球場的熱情，背景音樂更是付之闕如，幸好模擬的速度相當快，否則一百三十幾場球賽還眞是難熬，筆者經常是開了一個視窗讓它跑，然後取出光碟換上刺激一點的音樂或是遊戲，不然的話眞的會睡著了Z Zzzz…

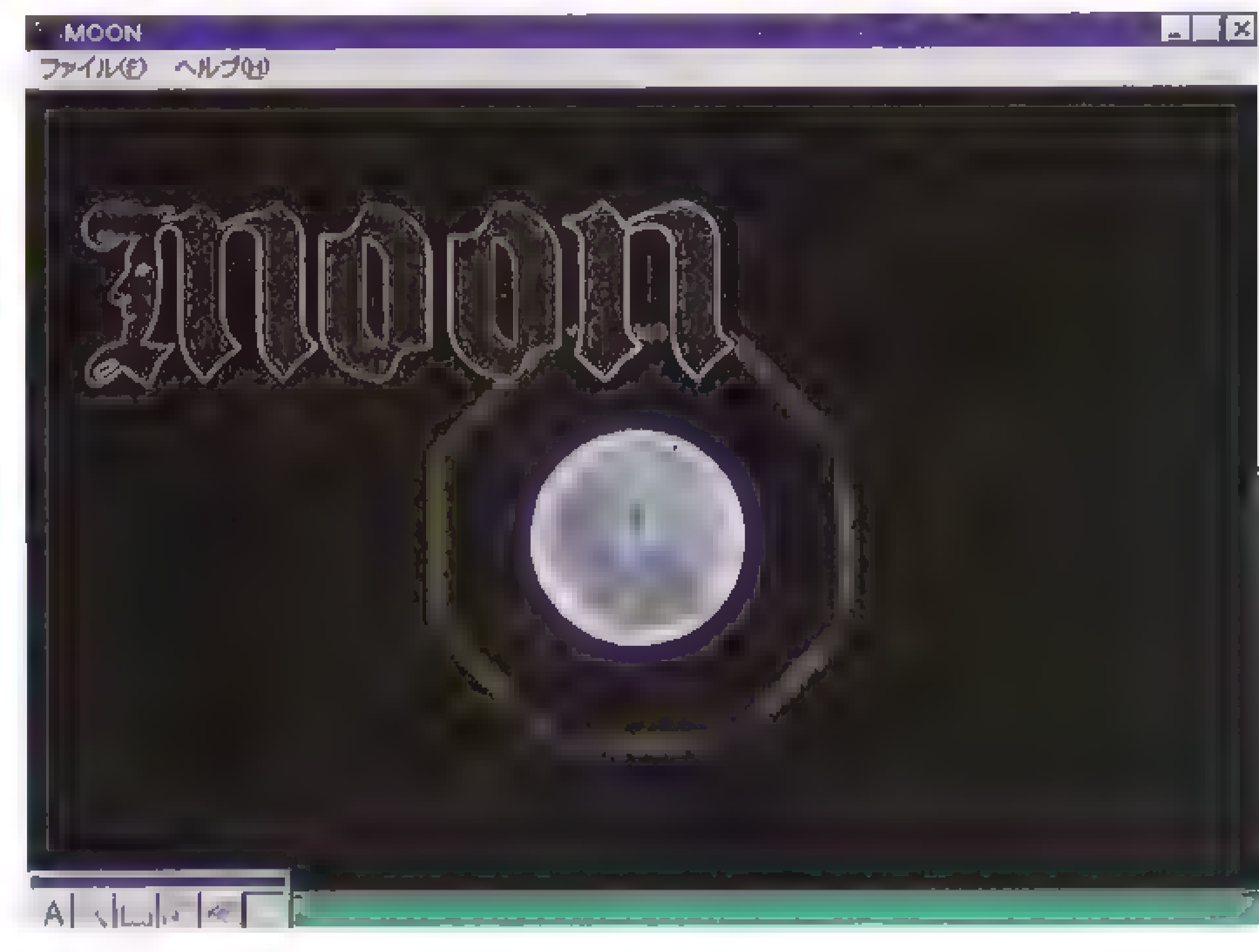




- AVG（18禁）
- WIN 95
- OVERRISE
- ￥8800

在一個未知的地方裡，有五個完全不同的世界，這五個世界分別為『島的世界』、『古代的世界』、『恐怖的世界』、『漂浮的世界』及『機械的世界』。故事的發生是由『島的世界』開始，主角在陌生的異世界中探險，並且探索著到底這五個完全不同的世界之間，有些什麼樣的關連？神秘的月球之中，究竟隱藏著什麼樣的秘密？而這些地方、這些世界究竟發生了什麼事情？這些疑問，全部都得靠玩家一一來解開。





由OVERRISE公司所推出的MOON，是一套典型的美式冒險解謎的遊戲（筆者在此稱之為美式冒險，是與日式文字冒險作個明顯的區別），主角在移動畫面上（頗類似RPG地圖移動的外觀）四處移動來探索未知的世界；由於各地點並沒有其他人物或居民可供對話交談，因此玩家必須靠著自己的觀察力、想像力以及推理能力，來解開一道道的謎題。不過遊戲有提供五個重要關鍵人物（每個世界各一個）來提供線索給玩家，玩家可以透過這些人物的提示，來幫助解開各種謎題。

在遊戲開始時，玩家可以選擇自己喜歡的角色，而角色的種類與劇情並無關係，純粹只是代表玩家的『旗子』罷了。遊戲的操作進行方式是主角一個人在廣大的地圖上自由行動，可以進入特定的建築物內部進行探索調查

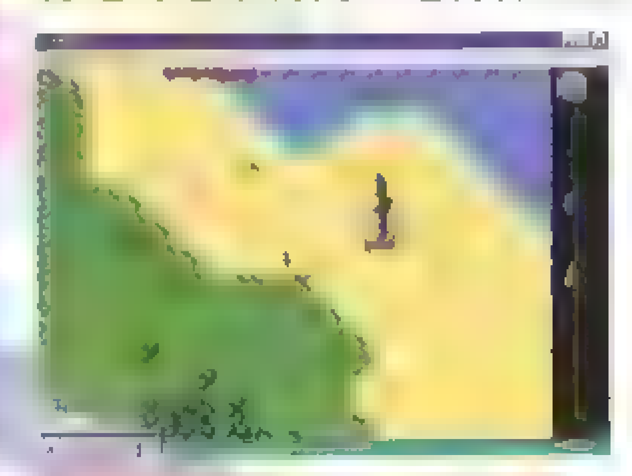


◎[illegible]的太平間

◎巨大的骷髏頭以及由無數小骷髏頭所堆積的道路



◎恐怖世界的外貌



◎島上的燈塔有著待解的謎題



◎神秘的八個巨石柱到底隱藏著什麼樣的秘密



◎手術台上躺著兩具被開膛破肚的人體



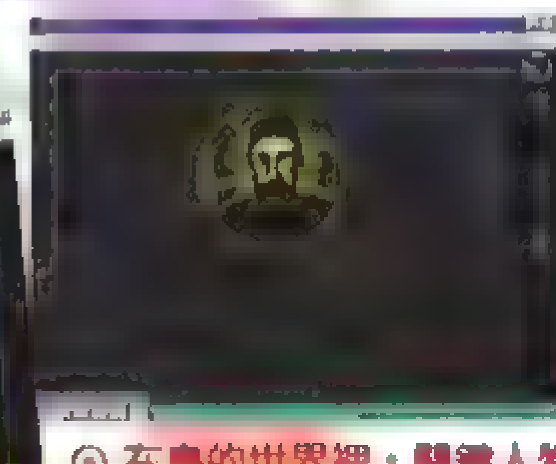
◎湖裡的兩個巨大齒輪是個什麼樣的機關呢

，藉著調查來解開各種謎題。指令的運用很容易，而指令也很簡單，只要移動滑鼠游標，由滑鼠的外形便可以做相對應的動作，如移動、關鍵處、調查等，操作上非常方便。

高自由度的進行方式

既然遊戲是以解謎為主，因此遊戲的重心也都放在謎題的設計上，許多的謎題必須在一個以上的場所搜索調查才能解開。遊戲中也提供了方便好用的物品—『地圖』，在不同的世界有不同的地圖；有了地圖，主角就可以快速地在同一個世界中不同的地點做瞬間移動，節省玩家移動的時間，當然地圖必須在相對應的世界才會有作用。因為MOON的自由度很高，MOON並不會限定玩家必須先解開第一道謎題後才能解開第二道謎題，因此玩家要特別小心這種齊頭式的多線架構。在畫面右方關鍵人物肖像的提示就變得非常重要，在不同的地方，不同的人會提示不同的對話來幫助玩家解謎（遊戲中允許的正規提示）。如果玩家真得靠正規的提示還是解不開謎，沒關係，遊戲也提供了禁斷的解答集—在HELP的危險區域內，有簡單的解答攻略提示、重要的關鍵及步驟，當然也是講方法而已，要去解開謎題，還是需要讀者去發掘並且實行。舉兩個例子來說，教堂的解答集提示是直接將教堂風琴的彈奏音符寫出來，而正規的解法是由一棟房子二樓的十二座鐘來解開教堂風琴之謎，解開之後，那一層骷髏手所緊握的鑰匙才能拿到手。另則在罪人之島解答集提示是人偶所缺的部份，依照對應的場所輸入相對應的文字，正規的解法就得一個個老老實實地運用聯想力及注意力來解開這道謎。整體難度有一定的水準，玩家單靠禁斷的解答集是不夠的。

⊙一個牽磁牽引裝置，要啟動它必須解開博物館地下室之謎



⊙在島的世界裡，關鍵人物提供線索



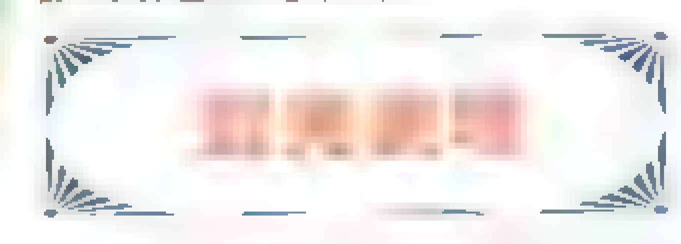
⊙桌上的大地圖，要如何解開這個謎

⊙如何在機械世界內與天空之城通訊呢

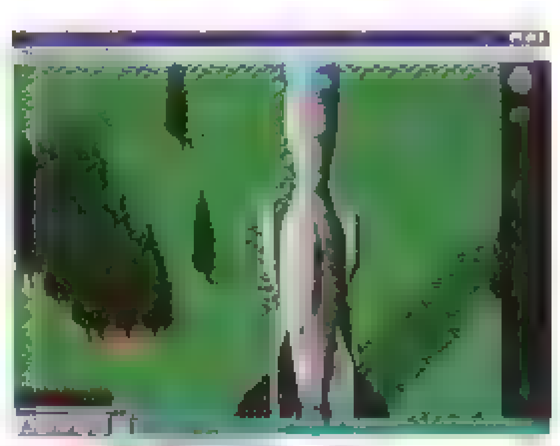


⊙博物館內的一角

⊙終於來到了漂浮世界的天空之城



美術造型上以及色彩的運用上，與一般日本美少女類型的文字冒險是不同的，MOON顯得較不出色，整體的色調偏向灰暗（灰暗的原因是與MOON的取材方向有關），而人物的繪製上也與四、五年前的歐美遊戲的畫風類似，這部份在目前3D全彩導向或美形卡通式人物的時代中，不容諱言MOON是比較吃虧的。不過在不同地點、建築物的造型及設計都各有特色，例如失去光的山道，路面全部都是由骷髏頭鋪設而成；博物館則存放了各式各樣的物品，這一點倒可彌補美術上的弱勢。音樂的表現不俗，雖然並非CD音源，但是都合情合景，值得一聽。



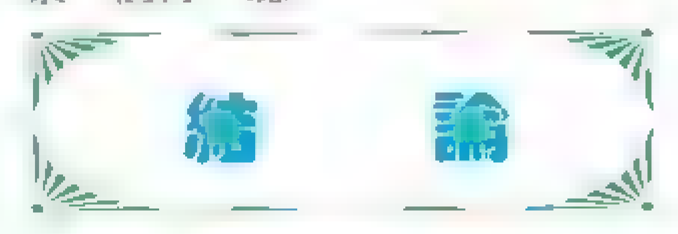
⊙解開了雙子塔之謎，出現了大型火箭，會通往什麼地方呢？



⊙在傀儡之館內，有個房間擺著無數的人頭

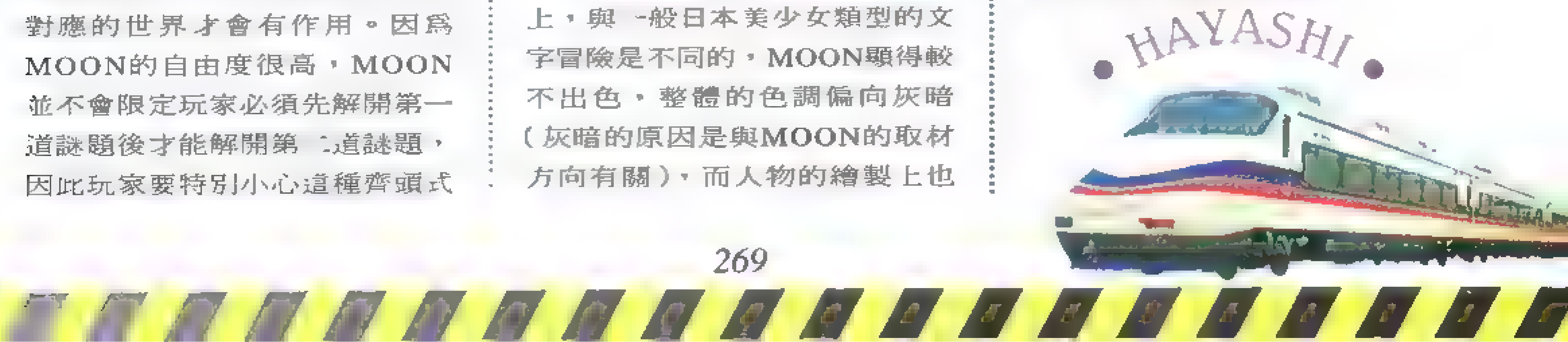


⊙教堂內有著什麼樣的秘密



結論

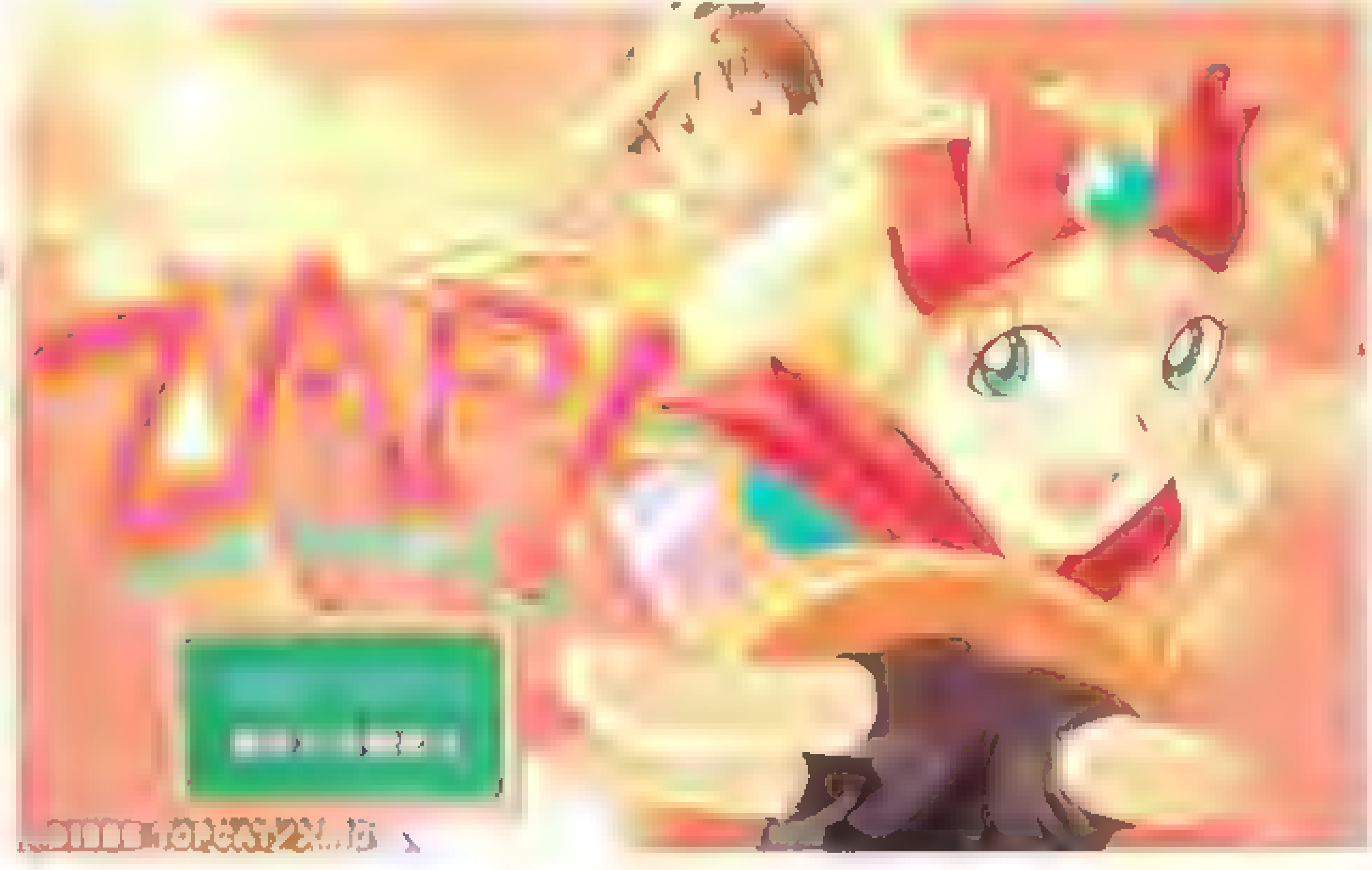
MOON這套遊戲解謎的深度不錯，如果玩家自認金田一第二、或者是解謎迷，一定不要錯過這套遊戲，相信MOON可以讓玩家好好地腦力激盪一番。





- RPG（18禁）
- WIN3.1/WIN95
- TOP CAT
- ¥7800

沒想到紙牌遊戲的"歪"風也吹到了日本，不過更正確的說法，應該是日本的紙牌遊戲H風正準備突擊各位玩家的電腦才是眞的。事實上ZAP是一個非常非常典型的RPG遊戲，它最大的特色就是在於戰鬥方式，由於採用了時下流行的紙牌戰鬥，因此也顯得不大一樣；相對於一些RPG的華麗場景和滿天飛雪的魔法效果來說，更是樸素了許多。還好遊戲的訴求本來就不是什麼救國、打倒魔王的使命，只是因爲一點小誤會引起的糾紛，造成主角在日後修練時的小插曲，再加上遊戲是以H畫面取勝，在RPG的要素上只能說是聊備一格。有趣的部份是那套紙牌系統，做得可是一點也不馬虎呢！



話說西風和馬德拉兩位武林高手正在決鬥，突然間香蒂卻闖了進來，中斷了這場生死決鬥。因爲香蒂的父親出遠門，把她寄放在一個老人家裡，誰知道這老人竟對香蒂意圖不軌，所以她便跑了出來，想拜於西風門下，住在他那兒，不過西風早就收了一個徒弟馬鳳，所以就建議她拜馬德拉爲師，沒想到香蒂竟因此對馬鳳橫生妒意。就這樣過了六年…



使用紙牌規則的戰鬥

遊戲一開始時，玩家必須先選擇一種職業，然後根據你所選擇的職業，給予一定的屬性值，基本上四種職業－戰士、召喚師、僧侶以及巫師，各有一種代表的顏色，分別是紅、藍、白以及黑。同時呢，這四種顏色也被用來做爲玩家和塔羅牌的基本屬性；在玩家來說，紅色的紅寶石是力量的來源，藍色的藍寶石是精神力的來源，白色的蛋白石是神力的來源，而黑色的黑曜石則是魔力的來源；在塔羅牌來說，紅色代表攻擊卡、藍色代表召喚卡、白色代表神聖卡、黑色則是闇黑卡。所選擇的職業不同，所擁有的屬性上限值也會有所不同，這會影響你能使用何種卡來做爲攻擊的方式；譬如選擇戰士的玩家，會有較多的紅寶石屬性，因此他可以有較多的機會使用像武士、猛獸之類的攻擊卡；選擇巫師的玩家會有較多的黑曜石，使用魔物來和敵人周旋。在玩家職業的選擇和屬性設定上，與塔羅牌一也就是戰鬥方式的結合，可謂是別出心裁哦！

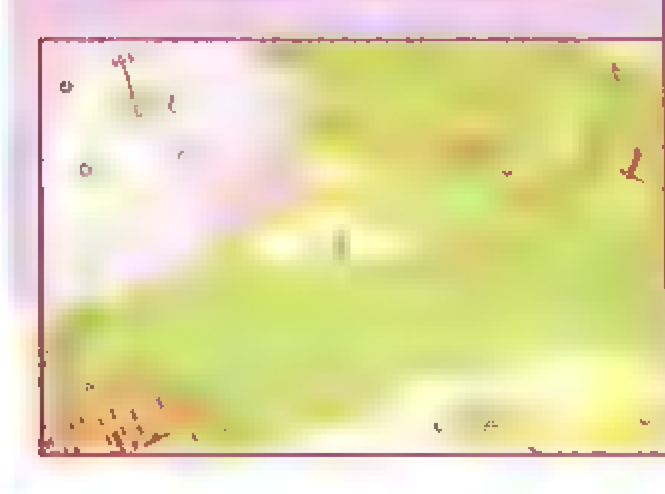
那麼到底如何戰鬥呢？就如前面所說的，在每次戰鬥開始的時候，電腦會發給兩方各5張牌，這5張牌是由玩家所"收集"來的60張牌中任意抽出的；你可以選擇執行某一張牌，只要你合乎牌上的說明，像是足夠的等級、特定的攻擊對象和所需的屬性點數，便可以予以使用。在ZAP中一共有296張不同屬性的牌，有攻擊、召喚、淨化、回復



選擇不同的職業



是人魚耶！



第二幕場景

、防禦等等，也有對於空中、地面、地下等等不同的攻擊方式。

在玩家決定了所要執行的牌之後，電腦會進行效果的計算，玩家可以一直執行手上的 5 張牌，直到用完或是屬性點數不夠爲止。如果沒有問題了，電腦就會開始做攻擊計算，選擇攻擊對象或是放棄攻擊；當有空中或是地下的敵人時，必須先把他們消滅才能進行主體攻擊。在攻擊結束後必須選擇要放棄的牌，有些牌雖然攻擊力很強，可是你可能到死都不能用，這時候就要快點把他丟掉，以便在下一回合時可以拿到可以用的牌。

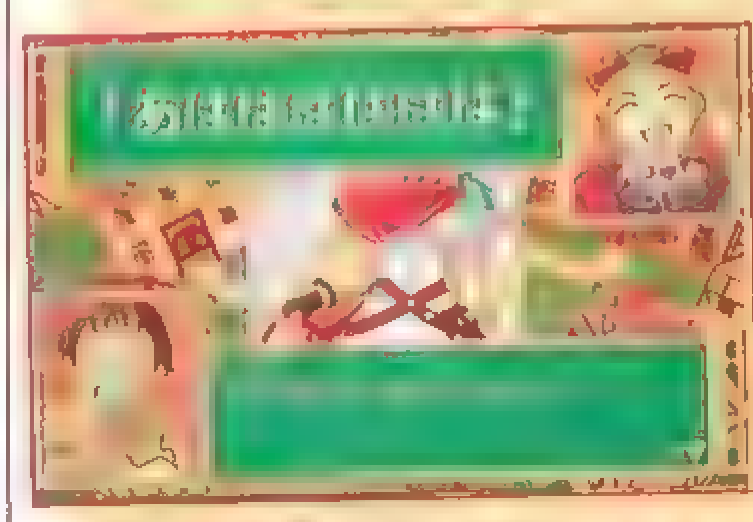


電腦上的紙牌遊戲

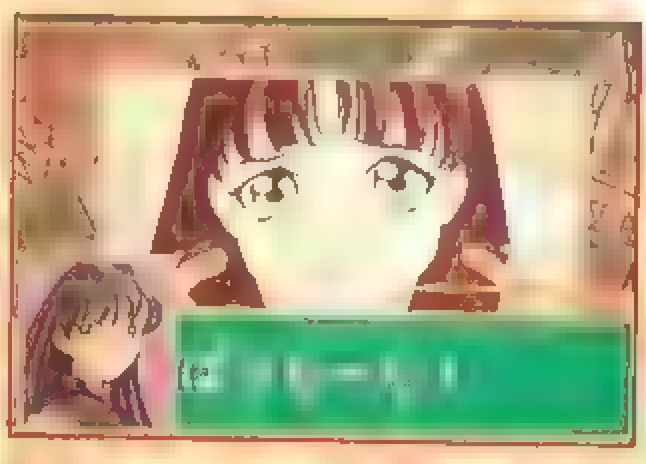
在每一回合開始的時候，雙方的屬性點數都會回到上限值以繼續下一回合的戰鬥，所以最好能在每一回合中善用你所擁有的點數，同時要記得隨時保持最佳戰鬥狀態，怎麼做呢？因爲每次戰鬥都只能用 60 張牌，所以先把一些你不能用或是不合、不好用的牌抽掉，把可以、好用的牌留下來，針對你的屬性做一番安排，同時要記得到店裡買些強卡來補充貨源，打敗敵人也會得到一袋袋不錯的卡；記得把它們變賣換錢或是拆開來，不要只是握著好看。

隨著主角的成長，能用的卡會越來越多；初期的話最好多買些升級卡，不然會有很多卡都不能用。在這套具體而微的攻擊系統中，玩家可以充份地享受到紙牌戰鬥的快感，也可以學到一些紙牌遊戲的基本規則。當玩家成功地解決敵人之後，就可以「H」他的魔力，如果失敗的話，也免不了遭到摧殘的。啊！筆者沒有告訴你主角是女的嗎？

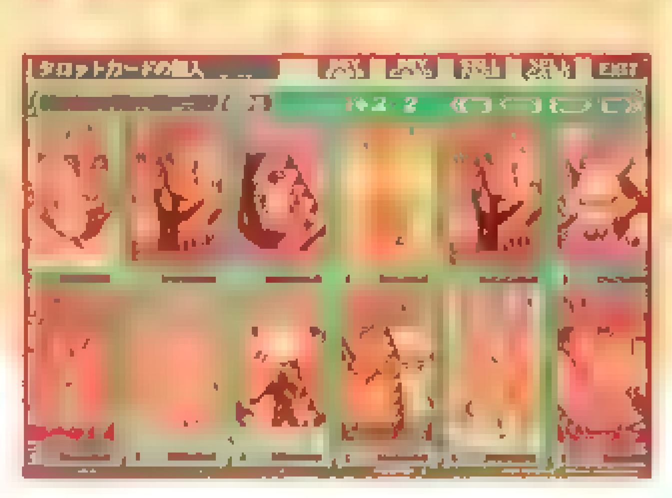
拜託！你也笑得含蓄一點好嗎？

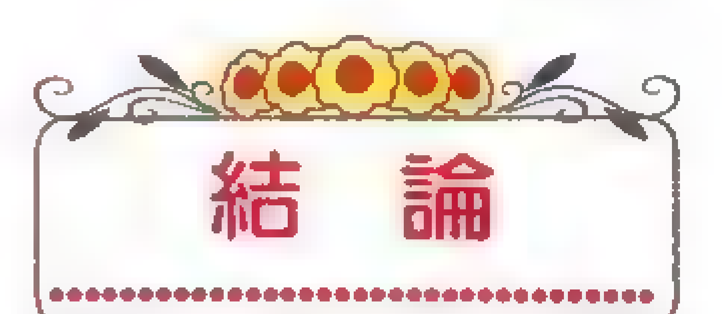


在商店也可以單買某些卡，但是會比較貴



誤會！這絕對是誤會啦！





結　論

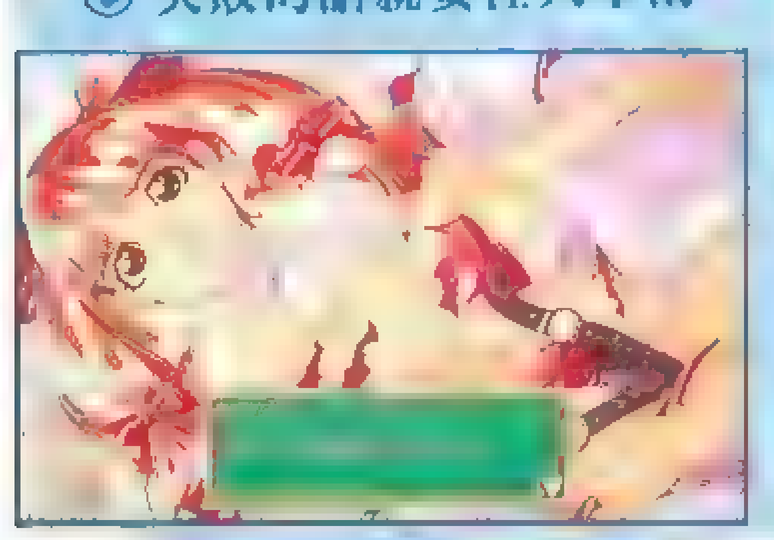
整體上來說 ZAP 的畫面算蠻清爽的， H 的畫面大多蠻漂亮的，再加上乾乾淨淨的樂音，讓玩家在享受紙牌戰鬥時有美女相伴、音樂相隨，其實也算是蠻不錯的了。戰鬥的規則簡單，電腦的 AI 也不錯，收集銅、銀、金、水晶不同等級的塔羅牌，體會打開一袋袋紙牌的期待和喜悅。如果你一直想接觸紙牌卻找不到人可以切磋，或是想看看清涼的畫面， ZAP 可以讓你有段快樂時光；如果你想要體會較深刻的劇情內容，它就不大能滿足你的要求。

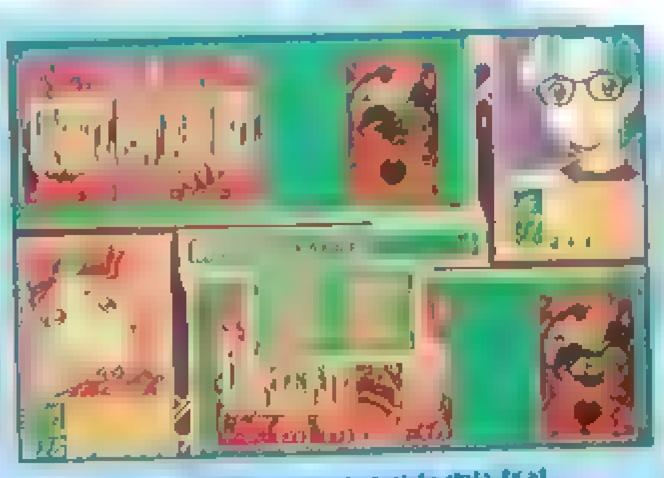

RXZ

嗯！戰果十分豐富



失敗的話就要任人宰割





特殊的紙牌戰鬥



人魚的身材也是一級棒的喲！





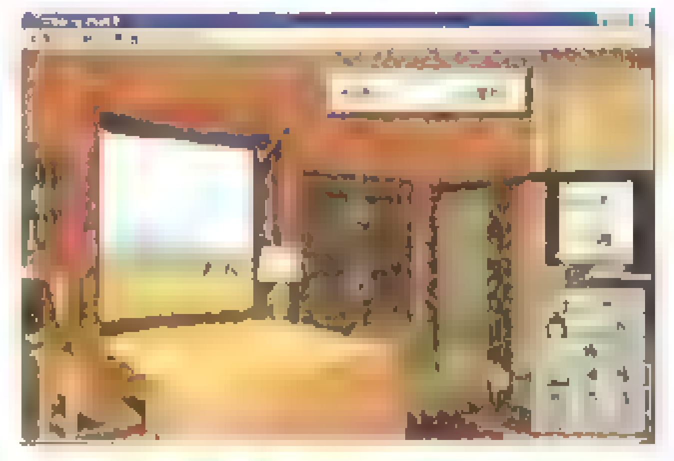


賽馬大亨3

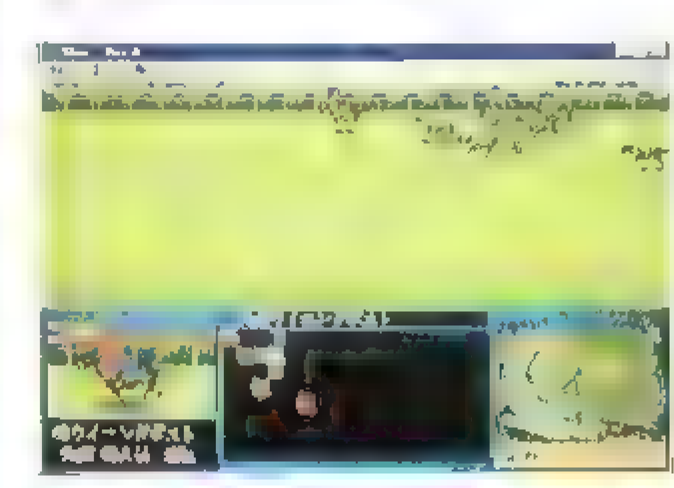
- SLG
- WIN 95
- KOEI
- ¥ 11800

大家一定覺得很奇怪，爲什麼筆者對 KOEI 情有獨鍾，連續好幾期報導 KOEI 最新遊戲的動態？原因是最近 KOEI 的動作頻頻，在 95 的平台上推出了不少系列作品，而這些作品都是過去 DOS/V 下極負盛名的大作，像這次要介紹的賽馬大亨 3（以下簡稱 WP3），就是頗受競馬迷期待的大作。快點來看看新作中到底有什麼令人興奮的好消息吧！

WP3 因爲取消了二代中 30 年的時間限制，所以玩家可以有更充份的時間，培養屬於自己的血統馬，就這樣子子孫孫地傳承下去，所以會讓玩家更有一份成就感，讓自己引以爲傲的馬名留青史，這也正是賽馬遊戲最有趣的地方。如果玩家對賽馬遊戲並不是那麼地熟悉，那也沒有關係，在前代中就受到大家歡迎的輔助人物顧問和秘書小姐，這次不但還會出現，而且還會加上新的秘書哦！ WP3 也引進了外籍兵團，讓玩家在選擇種牡馬上更加有彈性，外來的和尚是不是比較會敲鐘呢？那就要看玩家你喜不喜歡外國女婿了！



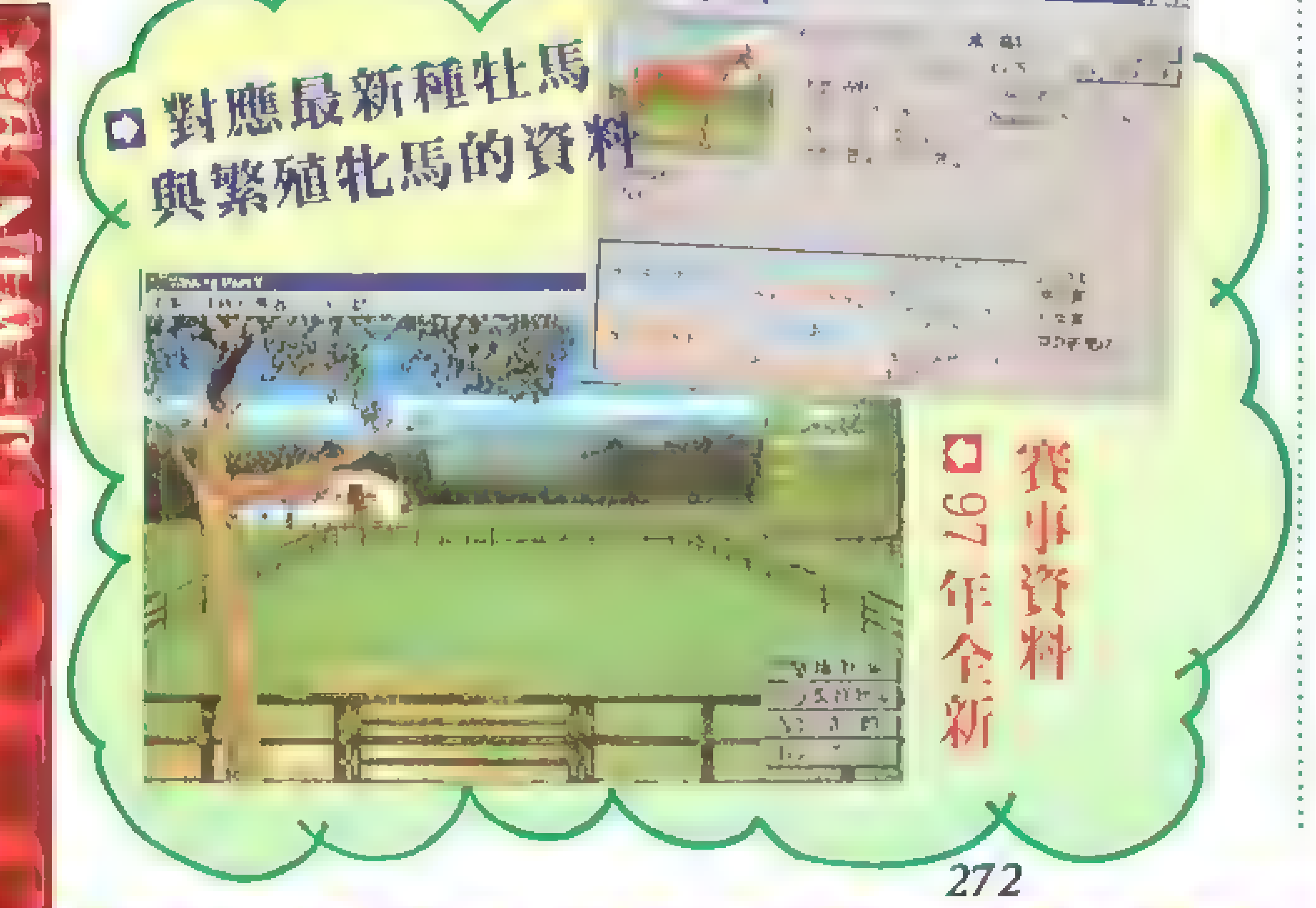
遊戲時間無限化



更眞實更具迫力的視角

針對種牡馬和繁殖牝馬的影響力做更合理的配比，讓生下來的小寶寶不會有人爲不平等的感慨，不過血統上的優生觀念還是要有的。對應 97 年新的賽事和競馬資料，將會使得 WP3 呈現出完全不同的新風貌，特別是賽馬的過程採用更加眞實、清楚的遠視野視角，如此一來玩家對於馬兒何時搶到最佳位置，飛快拔出的情形更能一目瞭然，而且這次玩家在賽場上可以隨時點名每一匹正在飛奔的馬，看看是那位騎手和該匹馬搭檔演出，很棒吧！

● RXZ ●



對應最新種牡馬與繁殖牝馬的資料

97 年全新賽事資料



啓亨震撼教育立體聲效卡二代試用心得



/ Gorden Peng

年過完了，寒假也快結束了，該是收心準備重新出發的時刻了。我們在這個專欄介紹過好幾片的音效卡，主要的原因是現在的多媒體電腦音效卡幾乎和光碟機一樣，成爲必選的配備；另外以應用的角度來看，音效卡不再只是爲了玩遊戲、聽音樂、看動畫電影，現在的音效卡在Internet盛行之際，還是網路電話的基本配備，所以本期我們要再爲讀者介紹啓亨公司的震撼教育立體聲效卡二代，讓讀者能多認識一些不同廠牌的音效卡，當作購買時的一個參考資料。

爲了能讓讀者將音效卡運用在網路電話上，我們先簡單的介紹一下其運作的原理。所謂的網際網路電話，是將你所講的話透過麥克風傳進電腦，再由網路電話軟體將你的聲音轉成數位資料，並將此數位聲音透過網際網路傳送到對方的電腦，對方的網路電話軟體接收到這些數位聲音資料後，再將此聲音透過音效卡由喇叭放出，如此對方就可以聽到你的聲音了。雙方通話的流程如下：

聲音錄製←壓縮聲音←傳送聲音到Internet←接收聲音資料←解壓縮聲音←播放聲音

但是我們要如何打網路電話給對方？我們可以從兩方面來加以說明：

①有固定IP者：大部分是指在區域網路的環境中，此時如果你要與對方交談，其步驟如下：

(1)讓你的電腦連上INTERNET。

(2)使用相同的網際網路電話軟體（如MS NetMeeting或NetScape的CoolTalk）。

(3)利用E-Mail電子郵件信箱帳號當做電話號碼，打電話給對方，接通後雙方就可對著麥克風說話。

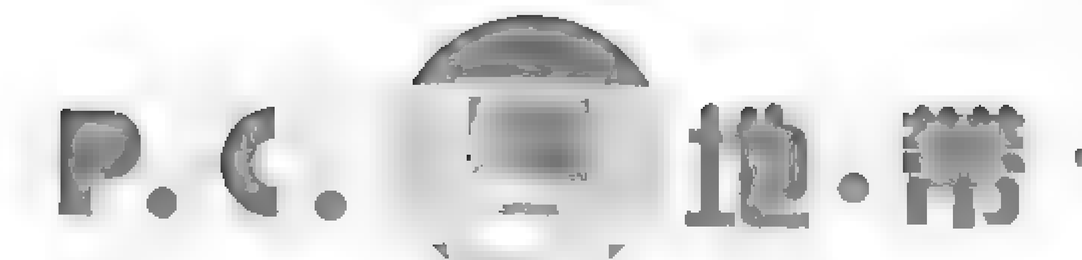
②無固定IP者：即大部分的撥接用戶，需要透過ISP公司的一台主機當作接線生或交換機；當你在這台主機上找到要通話的對象後，這台主機會幫你呼叫對方，等雙方接通搭上線後，這台主機就會退出此一交談行列，讓雙方的聲音資料可以直接互傳，而不是透過這台主機幫忙轉接。也就是說，撥接用戶無法直接以對方的E-Mail帳號當電話號碼來呼叫對方，你必須要問你的ISP廠商是否有提供此類網際網路電話轉接服務。

另外如果你希望雙方的通話品質能保持清晰並且順暢，必須要兩方都使用全雙工的音效卡，才可以達成此目標。

接著我們再來談談有關立體錄放音技術的問題。立體錄音這個技術大約是在1950年的時候開始的，從此以後，我們所聽到的音樂錄音，就幾乎是以兩個或是更多聲道錄製的。

立體聲產生的原理：一般我們利用兩隻喇叭即可產生此效果，請看以下錄音和再生的圖示：

人耳判斷聲音的來源，就是利用相位差；說得更簡單一點，就是同一個音源進入兩隻耳朵的時間不同。既然我們要製造這種相位差，就必須使用至少兩個喇叭，更多當然也可以，但是錄音和再生的



方式都要改變了。

在以上的錄音圖，我們可以將兩隻mic視爲是人耳；很顯然的，violin1的聲音會先到左耳，viola會先到右耳，雖然是很細微的差異，但是人可以輕易感覺出來。再生的時候，由於這種差異，我們就會覺得好像前方就有4隻提琴一字排開。如果我們把輸入的訊號改爲mono的形式，那麼左右喇叭的聲音在理想狀態應該是一樣的，聲音的來源因爲同相位，就是來自兩個喇叭的中間了，如果輸入是一正、一反的訊號呢？聲音會像是充斥在空間之中，沒有方向的。這樣的測試，可以經由器材的調整來實驗，或是某些音響用測試片有錄好的訊號，就很方便使用了。

也許有人問，爲什麼不用更多隻呢？當然可以，只是因爲兩隻是產生立體音的最低要求，再加上其他的客觀因素，所以一般都用兩隻。

至於什麼是「音場」？我個人的見解是：聲音發出來並不是很單純的傳到耳朵而已，它其實是很多直接音和間接音的合成。由於我們的聽覺經驗，就可以感覺出音源的相對距離，當然有個先決條件是立體音的作用。這裡要注意的是：這種距離的感覺並不是用音量來決定的，例如在管絃樂團的編制中，銅管和打擊樂器都可以發出巨大的聲響，但是在好的錄音之中，我們可以聽出它們是位於後方。

言歸正傳，我們來看看啓亨公司的震撼教育立體聲效卡二代有哪些特點：

(1)相容性方面：震撼教育立體聲效卡二代與以下產品規格相容：

◎Sound blaster Pro

◎Adlib

◎MPC II

◎OPL 3

◎Microsoft MPU-401 UART

◎Microsoft Sound System

◎Roland General MIDI（GM規格）

(2)WaveTable電子合成器方面：

◎1 MB ROM位元組PCM取樣點唯讀記憶體。

◎提供179種預設樂器（包括128種一般樂器、51種敲擊樂器）。

◎可同時演奏32種不同樂器。

◎最大發聲數可至20種。

(3)聲音輸入輸出方面：

◎16位元類比／數位轉換（A-D/D-A）。

◎高效率動態雜音濾波設計。

◎取樣頻率 4KHZ至44.1KHZ

◎立體錄音取樣頻率 4KHZ至44.1KHZ。

◎麥克風直接擴大功能。

◎數位音樂、語音、2D/3D音效。

◎PC喇叭同步輸出。

◎CD音源輸入。

◎立體雙聲道輸出。

◎內建6瓦聲音功率放大器，可驅動小喇叭、耳機或音響。

◎與A-law、U-law ADPCM相容。

(4)軟體混音器方面：

◎可混合所有音源：Wave聲訊、CD音源、MIDI樂器取樣、麥克風及外接聲音訊號。

◎軟體數位音量控制：Wave聲訊、電子合成器、CD音源、外接聲音訊號、麥克風及主音源。

(5)MIDI界面方面：

◎MPU-401 UART模式。

◎Sound Blaster MIDI模式。

◎外接MIDI樂器（MIDI連接線或MIDI套件）

(6)搖桿界面：支援兩組標準搖桿界面。

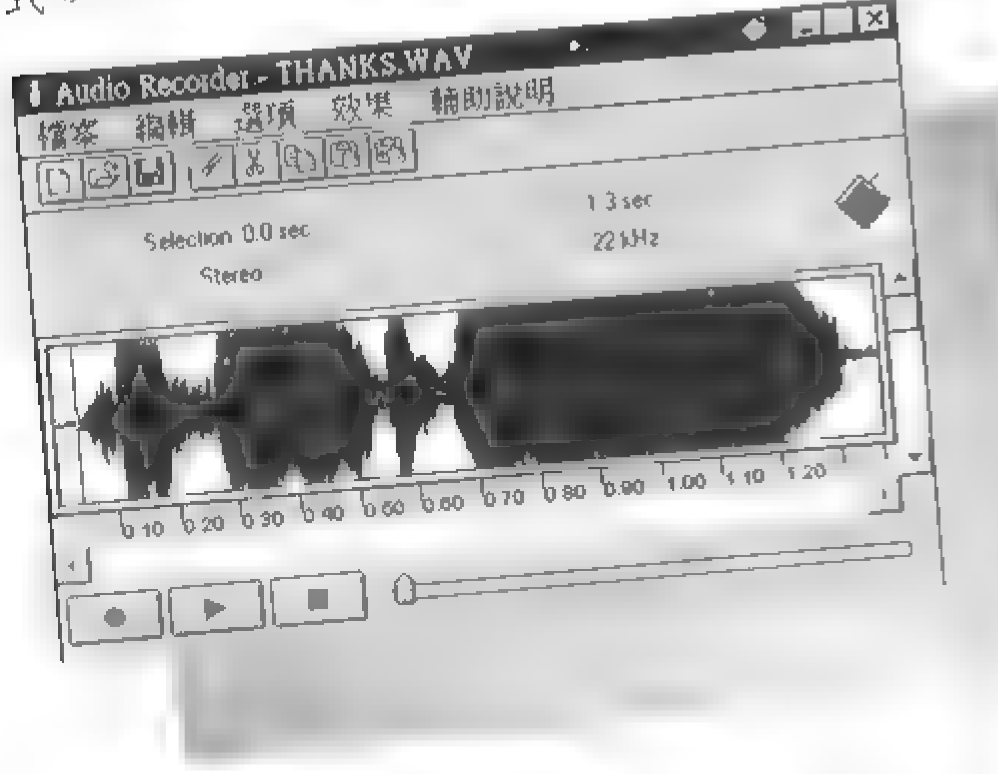
(7)CD-ROM界面：支援加強型IDE CD-ROM介面（可當IDE 3，如此理論上你的電腦就可以接上五部硬碟，一部光碟機）。

(8)軟體方面：較偏重Windows 3.1，在Windows 95上只有兩個應用程式：

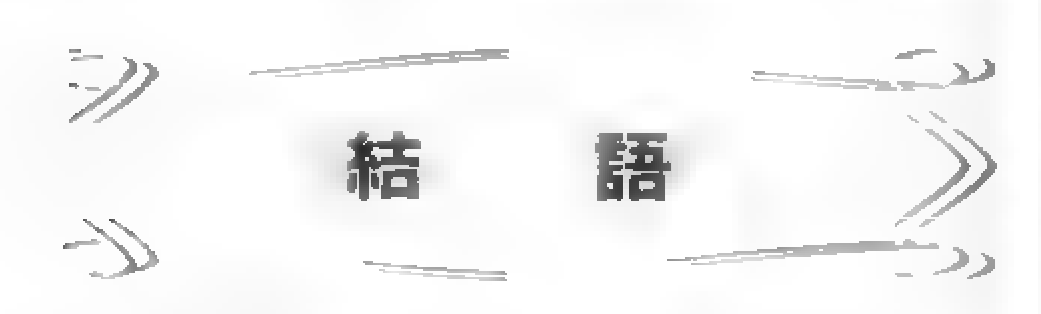
聲音播放音響程式：這是一個整合MIDI、WAV、麥克風（MIC）、CD Audio（CD聲訊）、Line In（聲音輸入）之錄音、放音及線上音量控制的全功能音響播放程式。



聲音錄製程式　這是一個錄、放WAV或AUD檔案，及可以將這些檔案加上一些特效處理的聲音程式。



最重要的3D音效控制程式只有Windows 3.1版的，沒有Windows 95的版本，有點可惜。不過啓亨震撼教育二代立體聲效卡中的3D音效晶片，是使用QSOUND公司的3D CHIPSET，而QSOUND公司的QSOUND 3D立體音效（QSOUND 3D STEREO）和一般的3D STEREO在效果表現上稍有不同，使用者可到QSOUND公司的HOMEPAGE上去抓一個QDEMO程式，這個程式可讓你比較MONO、STEREO、QSOUND三者之間所表現的3D立體音效有何不同？



個人覺得在使用這片卡時，有以下幾點是使用者必須要了解的：

(1)Windows 95的應用軟體太少，在Windows 3.1上的應用程式又無法在Windows 95上使用；我嘗試將其軟體安裝在Windows 95上，安裝時一切都沒問題，但是重新開機後所有聲音都不見了，只得將其殺掉，重新安裝windows 95版的驅動程式，才又恢復正常。

(2)在Windows 95上沒有提供3D音效測試軟體，只得利用QSOUND公司的QDEMO來測試。有關QSOUND公司的3D SOUND可到其HOMEPAGE查看：

http://www.qsound.ca/

(3)Windows 95版的驅動程式安裝方式，沒有充份運用Plug & Play技術，Windows 95會自動偵測到硬體，但是軟體安裝卻不是將磁片放入磁碟機即會自動安裝，其安裝步驟對大部份的End User而言，稍嫌複雜。

(4)硬體介面是VL-Bus，而非PCI介面，在同時播放.MID檔及.WAV檔時，感覺速度不夠快，有時.WAV檔會有被插斷延遲的現象發生；在Intel公司已經推出MMX CPU的此時，消費者可能會考慮是否還要買VL-Bus介面的音效卡。Intel的MMX CPU中已內含57組專門處理Video、Audio、Graphical的指令，因此如果你購買新電腦時，CPU是MMX的，你將不再需要音效卡或圖形加速卡了，有關MMX CPU的詳細資料可到http://www.mmx..com/mmx/product/查看。

(5)光碟機的音源線插座，在卡上有四組，但是說明書上卻沒有說明那一種廠牌的光碟機音源線，應該插在那一組連接座上，使用者必需自己一個個嘗試。在此使用者必須注意的是，當你發現光碟機的音樂已經可以聽到時，你的嘗試工作還沒結束，還須試試看可否用Windows 95的音量控制器來調整光碟機的音量大小，如果可以，就可以放心使用了，否則必須再試別組連接座。

(6)說明書全面中文化，而且解說非常詳細。一般使用者只要照著說明書上的指示，都可以順利的安裝好軟硬體。啓亨公司在說明書上的確花了許多心血，若要更進一步的了解該公司，可到下列的首頁查看：

v.triplex.com.tw/





● Frank

上次和各位談到一些國內網路硬體架設和新設備的東西，今天我們把焦點放到軟體上。從目前的上網軟體來看，MicroSoft公司想要併吞掉InterNet 的野心是十分明顯的了，由於在作業系統上取得的優勢，MicroSoft出產的很多東西幾乎不管好壞都可以在市場大賣，而相當諷刺的是這些東西其實在其它公司的軟體上早就有了，MicroSoft只管好好地學就好了。

這對於整個軟體工業而言絕對不是一個好的現象（尤其從以往累積的經驗告訴我們，微軟公司的東西幾乎等於：(1)品牌迷信(2)效率低(3)吃記憶體(4)功能新奇(5)獨占規格的代表。）。當然筆者在此絕對不是要傳輸仇視微軟的觀念，只是請大家認清當很多人不管好壞地把所有錢押在單獨一家軟體公司上，讓它無論是什麼軟體都占有極高的市場，就代表了你的投資愈來愈沒有保障，愈來愈容易被人予取予求。

InterNet的上面許多重要的server，所用的大多是Unix家族的作業系統，而許多的網路新應用也多是以這個環境開發出來的，目前微軟也極力在Windows NT中加入許多網路管理的功能，想要用"以鄉村包圍城市"的戰術把InterNet的主導權搶到手。當然在這種游擊戰中，市場占有率最高的Win95也是不可放過的一環，所以各類的網路套餐也不斷出籠，平心而論，微軟開發軟體的心態還真的很符合個人市場的要求，可以為了一個只是好玩的功能炒半天，無怪乎占有率如此之高！縱觀去年，有關於網路的軟體發展有幾個里程碑，大家回顧一下：

(1)JAVA走紅－原本微軟想以VB來做為一統網路上各平台的工具，沒想到SUN公司的JAVA受到IBM等公司的全力支援，想利用JAVA加上OpenDOC來對抗微軟（想想看在文件中可以加入自己寫的程式，還可以在各種不同的平台上處理是多新奇方便的事！）據說蓋茲先生氣得足足跳腳跳了一個月。當然，微軟公司本身也按計劃推出了VB Script使用在HTML文件中，不過和真正的程式語言JAVA比起來，功用可小多了。

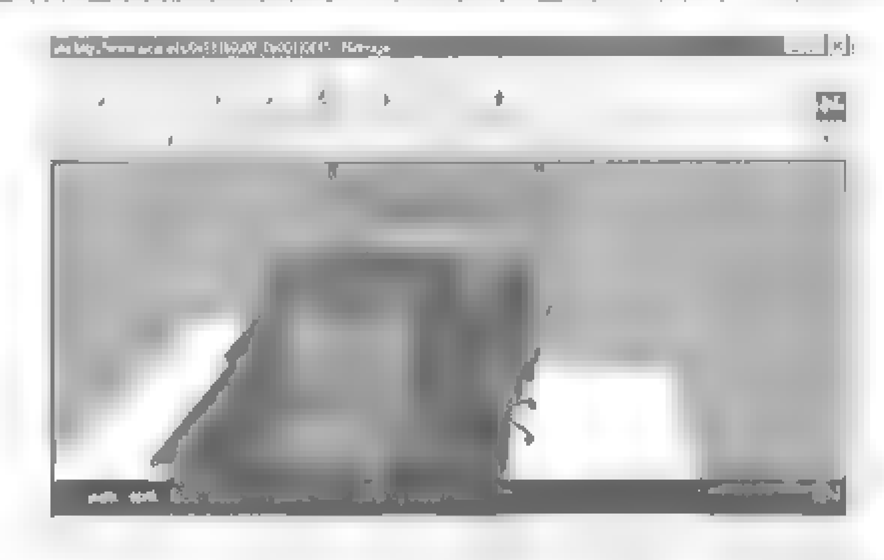
(2)Netscape VS MSIE fight！－這點公司就展現了死也要把你拉下水的強力作風，不但有免費軟體奉送，還比Netscape公司更常換版，反正微軟可以靠賣OS過活，你不行！不過還好微軟的工程師還沒做到讓Netscape的使用者都覺得IE功能比較強，否則筆者會開始擔心IE會漲到多少錢一套！

(3)ActiveX　這個X檔案其實也牽涉到了各種網路軟體的主導權之爭，你有JAVA來做花樣讓Web等網路文件可以加上程式功能，我就弄個ActiveX把一堆Win95的應用程式呼叫功能都網路化，讓你占不了多少便宜。不過唯一的差別是JAVA是公開的，ActiveX是微軟自己的，而ActiveX目前的功能不強且先不提，最可怕的是他會把系統控制權交給網路上一個根本不認識的人寫的程式，要是別人一不高興胡搞起來要怎麼辦？（在某家公司的HomePage上就使用了關機的功能當成示範警告一些熱愛ActiveX但又不太懂的使用者）

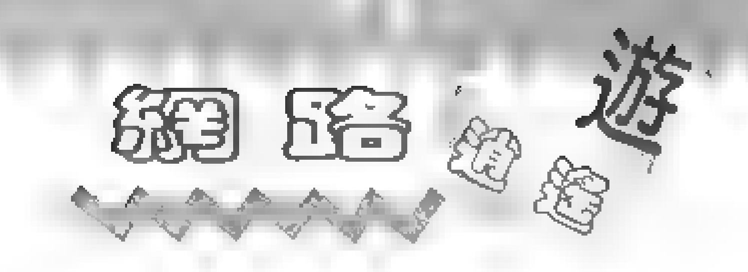
(4)網路電腦的出現－Oracle和Sun都推出售價便宜而適合上網的電腦，這簡直是對Java最好的寄生空間。Java跨平台的特性將會使得用網路電腦的人愛死它了！為什麼？因為這二家公司的網路電腦，不但CPU不是Intel的，作業系統也不是MS的！可是網路電腦的銷售量好像!?老實說起來，這場戰爭尚未正式開打，真正要開打大約是在今年秋季的電子大展之後才有可能，德國漢諾威電子大展即將開始，筆者也會注意這一次電腦業者和家電業者在網路產品方面的火拚狀況。新一代的網路電腦長得就像電視一樣，使用方法也很簡易，將為「電腦」一詞下一個新的註解。

(5)商業網路在台灣坐大－據中華電信公司指出，今年利用商業ISP上網的用戶會增加至三十萬人以上！所以TANet的角色也應該有所調整了！事實上據筆者的觀察，目前WWW的應用並不怎麼好，很多公司在站台建好後就任其荒廢，資訊都相當舊，這點也是各單位該努力的！而HiNet和SeedNet在今年都丟進了大把的鈔票去增加對外線路數量，至於能比以前好多少？按照以往的經驗來看，只要使用者數量和頻寬比沒有把握好，再怎麼擴充也來不及的。這也是很多注重頻寬的外商ISP在台灣活得下去的主因。

現在再回到我們PC使用者上網軟體的問題上，既然Win95如此走紅，當然上網軟體也是以Win95的最多了！在Netscape及MSIE的戰爭中，二家都不約而同的使出軟體超級大補法，裝一套軟體就有一大堆功能，讓您用到不想離線。（想必Netscape公司必定是請教過MS的高人才會把微軟公司的絕招給學走了），不過目前為止Netscape所提供的功能恐怕還會讓微軟的工程師難過好一陣子！如果您



▲Netscape內附的Plug-In就可以讓您在不須多做設定的情形下觀看多種類型的網頁，圖中所見是IICM的一些3D模型示範，要觀看3D網頁最好用有3D加速功能的硬體！否則若是圖形　複雜會極慢！

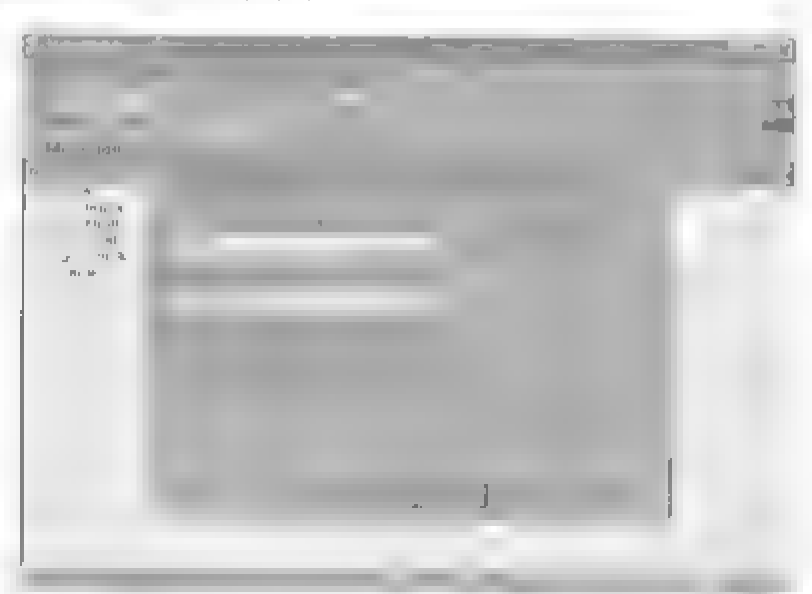


今年也想上網當個網路尖兵，那麼以下數個軟體是您不能錯過的，這些軟體分別代表了不同類型的網路應用最新的趨勢．

Netscape Communication 4.0

Netscape公司的最新力作，如以前的版本般，它也是在多個平台上一起出現的，目前正在Beta版本（即測試版），可以在各大FTP站拿到。當然，現在您也可以裝上最新的正式版Netscape 3.01 Golden，等到4.0正式版出了之後再加以更版。Netscape可以在ftp：//nctuccca.nctu.edu.tw/Winsock/WWW-Browsers/Netscape中找到。

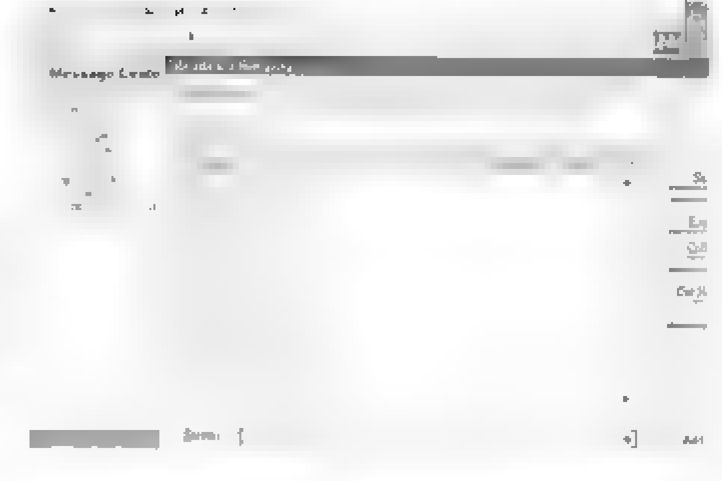
Netscape從IE上市以來，為了應付來自於微軟的衝擊，特別加上了功能強大的Plug-In軟體，之所以取名為Plug-In的原因是因為這些軟體就像插入電腦的界面卡一樣，加入一套就有一種新的功能加入你的Netscape中。而且這些Plug-In軟體在有需要用到而您的Netscape卻沒有裝上時，還可以自動提示您應該到那裡去捉來裝。



▲Netscape 4.0 Communication的讀信程式，同樣的利用POP3服務向您的收信工作站來捉取信件，當然，您也可以用IMAP服務來讀信，這個時候您工作站上面的信件並不會被清掉。由於要從工作站上讀信，一定要記得到設定中去設定好您在工作站的帳號哦！由於有處理多國語文的能力，使得它比各類的收信程式更加有力。

Netscape Communication 4.0在安裝完成之後即可以使用多種網路流覽功能，例如News、Gopher、VRML（架構3D網頁用的語言），而其中所附的InterNet信件接收器也是很好用的！和以往的信件讀取器一樣，它可以經由POP3 Mail服務從您的網路主機上捉信回來自己的電腦上整理。

所謂的POP3和IMAP都是信件傳送的協定，它可以讓您從主機上拿回您的信件，簡單說來，POP3會把信件全部從主機上拿走，而IMAP可以保留信件在主機上。在這些由新的WWW流覽器所提供的信件讀取器不但能閱讀各種多媒體信件，編碼過的中文信件，也可以在信件中任意加上網路資源在安裝完成後Netscape公司會在您第一次使用時寄一封示範信給您，您在此可以看到一些圖案都是直接用URL的方式自Netscape公司的網頁上捉下來的）。所以只要您的好友是用這個收信程式來讀信的，您不但可以在信中加上許多漂亮的圖片，還可以加上好看的動畫，甚至於音樂哦！



▲Netscape 4.0 Communication的讀取News功能和讀信程式是做在一起的，不過實在不怎麼方便。

當然，Netscape支援的HTML格式比較起標準的HTML多了很多新的規格，包括了Java Script（原名為Live Script，是一種加在HTML文件中的簡易程式，後來改良為具有物件導向特性的簡單語言，和微軟公司的VB Script一樣，但是和Java可差多了！）、表格功能、音樂功能等等，尤其令人注意的是它的內附HTML文件編寫器，有許多好用的排版指令可以將您的文件排得更好看，不會像從前那樣，講到HTML文件就讓人想到長得醜醜的簡陋文件。新版Netscape的確是功能強大，不過它所附在讀信程式中的News閱讀器就顯得相當煩雜難用了，這大概是這個版本的Netscape中唯一的敗筆吧！

Netscape另外還有一個好處，它把有關於語言的支援全部做進同一個版本中了，您只要在"選項"的功能表中找到每一種語言所對映的字型（就在Option選單中的Gen-eralPreference的Font選項，把for Encoding改成您要使用的語文，再把字型改成正確的字型），再於您觀看網頁時把Document Encoding選項中的語言編碼設定成為該語言就可以看到該國文字了！拿筆者的Netscape為例，首先筆者先在日文版的Windows上把日文的MS Gothic字型拷貝到Cwin95上並安裝起來，接下來，到選項中把Japanese語系所使用的字型改成這個由日文版Windows上捉下來的字型，連上日本的WWW站後再把Document Encoding選項中把目前的網頁編碼方式改成Japanese（Auto），即可看到日文了！方便吧！

目前在網路上可以找到的Netscape 4.0測試版是測試一版，到三月十五日即會過期，因此可以預見的是，當您在三十日之後拿到本雜誌時



▲Netscape 4.0 Communication的長相和MSIE不可思異地像，連選單的安排都很像！圖為筆者利用日文字型來看日文網頁的情形。如果您不須輸入日文的話，Netscape的多國語文能力的確是觀看日文網頁的好幫手！（其它各國語文亦同）



，通訊家將會有新的版本出現，屆時您可以再玩玩看是否有什麼新功能哦！

MSIE（MicroSoft InterNet Explorer）

MSIE可以說是MS公司爲了吃下Netscape公司所下的猛藥，更版之速令人咋舌！而且功能也一直緊追著Netscape不放。而且微軟公司配合上Win95的ActiveX來促銷MSIE，所以在裝機量及功能上在短短的數個月間就追上了Netscape（註：若不是有這種對手的話，微軟公司從來不會這麼爲消費者在功能上著想，看看它的作業系統就知道了），所謂的ActiveX就是利用在HTML中加上一些物件的控制指令來使用一些系統的物件，而這些物件可能是由微軟公司所提供，也可能會自動從您正在觀看的網頁伺服機上提回來，由於每個物件都是寫好的程式，可以呼叫到系統的很多功能，所以ActiveX的網頁會相當多采多姿，好像您在跑一個Windows系列的程式一般。

所以ActiveX其實就是把系統功能呼叫，利用物件的方式來達成網路化的目的，讓網頁中也可以使用到程式的功能（有點Java一般的味道），所不同的是Java採用的是虛擬機器，所以要是有問題發生，通常損壞的是我們模擬出來的機器，而ActiveX則是有可能在「真正」的機器上面造成一些安全方面的問題。但是IE有一點比之Netscape令人滿意的是對於某些網站（通常是針對IE最佳化的網站），使用IE來觀看，比使用Netscape來得不易出問題，Netscape常會發生某些錯誤而被關掉，而在NT之中就目前爲止則是IE反而比較會當掉，這倒是反常！如果您用了Netscape 4.0再看看IE，您一定會發現這二個傢伙長得還真像兄弟！這其中的奧妙就不在話下了！

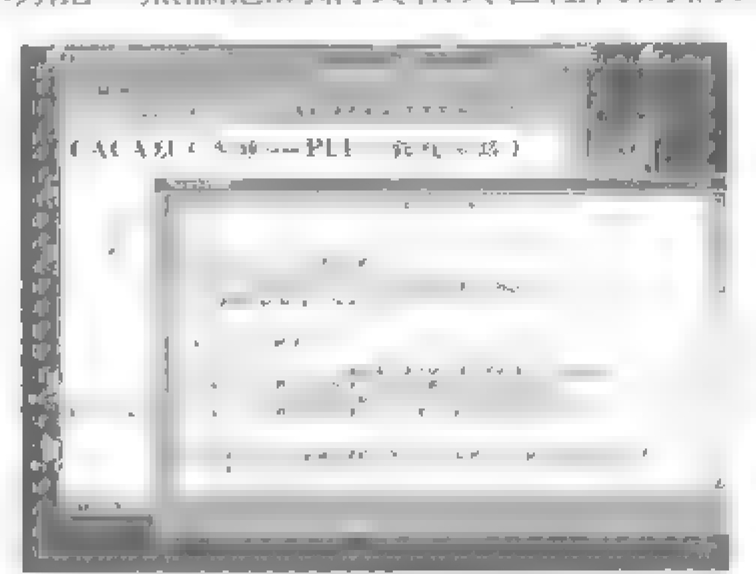
有不少專家建議您在使用IE時把ActiveX的選項給關了，反正現在支援ActiveX的站台好像也不多，省得自己的系統門戶大開。而筆者也要提醒您不要執行非"名門正派"的ActiveX網頁！

有人曾問過，是否IE也有Plug-In？事實上，IE利用OLE也可以把很多不是內建功能的程式引入使用，不過當然，這許多程式就得靠您慢慢找了！舉例來說，如果您要看VRML（在資訊展會場有不少人應該見過那個把整個會場收入的立體網頁，那就是VRML），就得再找軟體，不像Netscape的Plug-In這麼方便就是了！

MicroSoft FrontPage

您是否曾經想過要編寫自己的網頁？您是否覺得慢慢地用手"刻"HTML文件讓您感到厭煩？微軟公司的整合型工具：MicroSoft FrontPage可以讓您輕鬆地把Office系列軟體所建立的文件轉換成HTML檔型送上網頁。MicroSoft早期是利用一套功能陽春的軟體：MSIA來達成這個功能，不過由於整合性不好，所以並不造成轟動。

FrontPage的功能強大、整合性又強，所以在國際大展中屢獲大獎。它不但具有把Office文件轉換成美觀的HTML文件的功能，還有許多好用的管理功能，例如提供樣版精靈，讓使用者在三分鐘內打好您的網頁底稿；它也提供了圖型式的連結管理功能，無論您的網頁和其它任何的網頁如何相連，都可以利用簡明易懂的圖型方式看出您的連結情況，並且易於知道哪裡該修改的是那一分網頁文件，當然，還有一些只有IE能使用的特殊HTML指令，如不同背景的表格、讓您可以做出類似CGI功能的WebBot（例如在做使用者調查問卷時就很好用）、可以直接在網頁中指定使用Win95的系統TTF字型…等等。

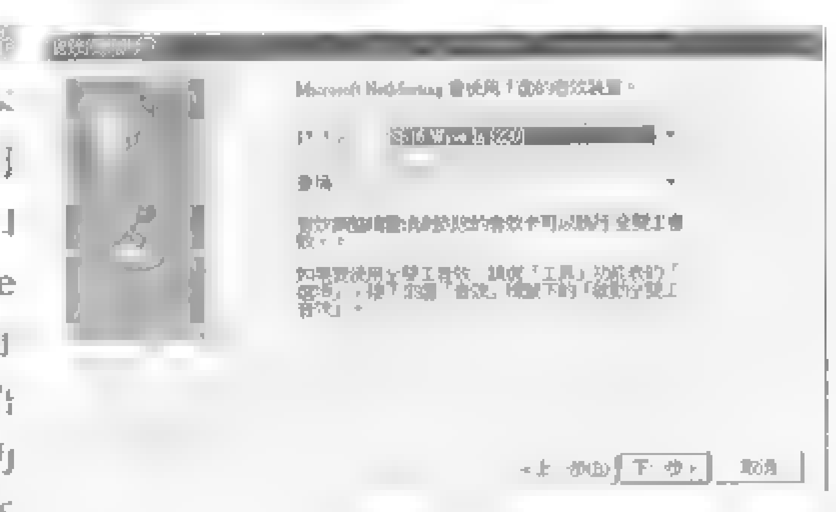


▲最近FrontPage不斷在各種國際展中得到大獎，FrontPage可以讓完全不懂得HTML的人輕鬆地利用剪貼的方式把MS Office的文件轉換爲HTML文件送上網頁。

微軟公司也在FrontPage光碟中內附了一個Personal WebServer，個人網頁伺服器讓您可以架個迷你網站。當然，以它和MS Office的高整合度而言，對Netscape絕對不是很好的消息，因爲Office的使用者一旦利用FrontPage來把資料送上網頁，就很難不會想去用MSIE來觀看網頁。不過也有人認爲一旦使用者的文件都可以HTML流通於世，那麼許多軟體也可以擺脫微軟Office的強大壓力了。無論如何，這套FrontPage都會是今年學生和上班族一定要知道的軟體！

Microsoft Netmeeting

這套軟體說得明白一些，應該是放在IE當中一起介紹的，不過按照它所提供的功能來看，還是單獨介紹得好。原本微軟公司是爲了和Netscape公司擁有同樣的語音通訊功能和對話功能所以做出了



▲NetMeeting會自動偵測您的音效卡是否爲全雙工的音效卡，若不是全雙工的音效卡就不能一邊聽一邊說話了！

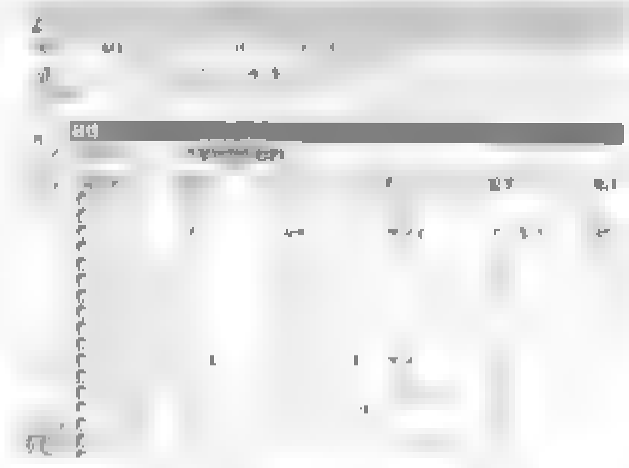


NetMeeting，不過功能相當多而且好用，所以竟然造成了和IPhone一樣的大流行！Net Meeting和IPhone比起來可說是一點也不遜色！同樣的有電子白板（這很好用！不但可以交換圖片，還可以用滑鼠來寫字，如果您的Win95沒有您正在使用的語言的輸入法，這就是最後的方法了！）而且新版NetMeeting也提供了Video（視訊）功能，只要您裝上了數位攝影機就可以使用了！如果對方有數位攝影機，您也可以看到他的影像哦！Netmeeting和Iphone一樣，只要您先連接上一台server，就可以選擇目前正連結上該server的人對話，這樣子您就不會有裝好了軟體，卻不知道要打電話誰的腦筋問題了！

▲NetMeeting的電子白板，文字交談畫面。

當然，要使用Iphone和Netmeeting最重要的一件事，就是您的音效卡一定要支援全雙工傳輸。目前支援全雙工傳輸的音效卡有不少，包括了ESS1868、Opti，而聲霸卡是比較特殊的一張，SB16雖然沒有支援全雙工，不過它的驅動程式提供了模擬全雙工的功能，因為全雙工的驅動程式是昇級版的驅動程式，所以您必須要到創巨公司的網站上把它提回來安裝才能使用！

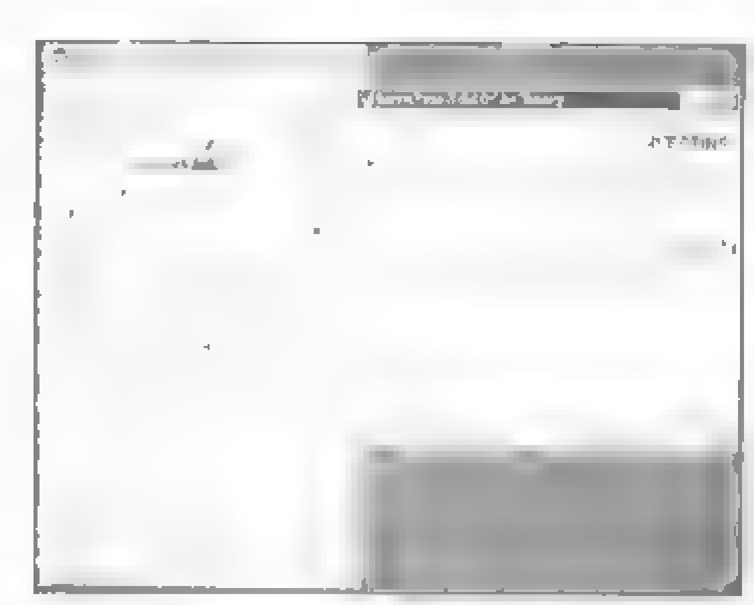
和國外的網友通話時最重要的就是網路的速度問題了，目前Seed Net和TANet的對外速度常常過慢（Net Meeting和Iphone最少要每秒5Kbit的傳輸速度），而HiNet和GCNet則有比較大的對外頻寬，但是GCNet用的是IBM對美專線，所以對國內的網路反而比較慢！這就是上期筆者提醒各位的ISP選擇問題了！其實筆者認為申請二家以上的ISP也是相當理想的做法。


▲Netmeeting的盛況空前，每天都可以在server上找到許多的同好和您talk！

Xing Player

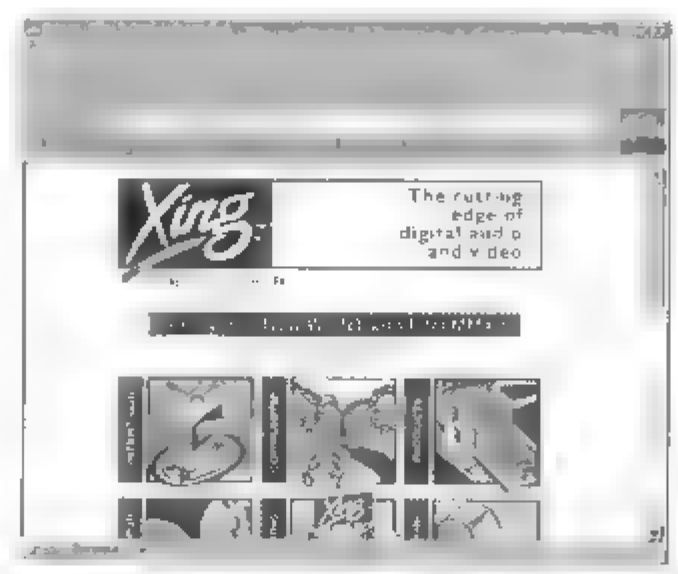
（http：//www.xingtech.com/）

Xing是由Xingtech公司出品的一系列播放程式，而StreamWorks Player則能夠在網路上傳收立即的影音資料，目ICRT和中廣都有這種服務，讓您可以在網路上收聽廣播。難得的是StreamWorks公司對於個人用的版本是不收費的（雖然它的程式相當具有獨占性）。如果您想試試網路上的多媒體傳輸到底有怎麼樣的威力，快來Xing公司的網頁上下載吧！Xing公司的播放程式都已經針對Intel的MMX重新“刻”過組合語言碼，所以如果您的CPU是具有MMX能力的Pentium您的播放效率可以再增加20%以上！（註：Intel P55C系列的Pentium具有MMX指令集，然而這個系列的Pentium是新版的架構，就算不用MMX也比舊的Pentium快了近二成，所以使用這顆CPU在多媒體上面會增進的速度相當驚人！）


▲Iphone若不註册就有七天的通話時間限制。

Ultima Online

由Origin公司提供的年度力作！終於，創世紀系列的RPG也上了網路，成為多人的連線RPG！可以說是圖形化的MUD了！這個遊戲在去年四月曾經作過測試，當時筆者也不小心玩了一陣子，覺得相當的不錯，如果有玩MUD的人一定會很快愛上它的！Origin公司本來的計劃是要在世界各地都設立有站台讓購買遊戲的人可以連上，不過至目前為止，筆者並沒有聽說過任何在台灣架站的消息，只有利用GCNet連到美國玩囉！類似這類線上遊戲目前最紅的就算Diable了，不過Diable不能像線上創世紀般一次在線上擠個上百人，不能算是MUD。另外，據筆者“吊”在Diable線上的朋友說，台灣的使用者因為有人亂改屬性而被國外的玩家看不起，希望未來在線上創世紀正式的版本出現後大家不要做這種有辱國格的事吧！這個遊戲未來的發展會如何呢？我們拭目以待吧！



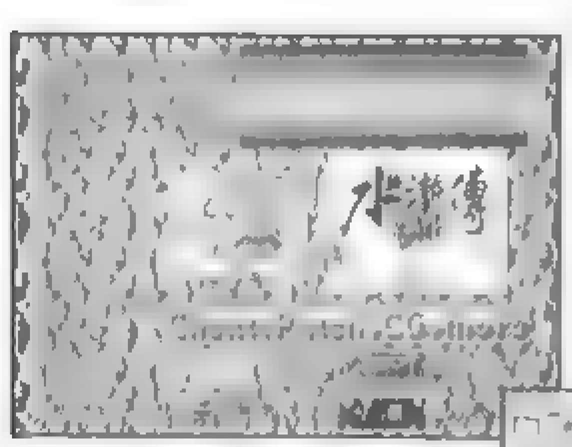
▲http://www.xingtech.com 有Xing公司最新的產品動態，您可以看到網路通訊的最新應用技術在此展現。

MegaDisc目錄索引

本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO 、 PATCH 皆可利用滑鼠在圖形介面上載入入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。但須注意的是，目前的 MegaDisc 只適用於 DOS 的作業環境下執行，若讀者在 Windos3.1 或 Windows 95 的 MS DOS 模式下無法順利執行，請以 DOS 6.20 或 6.22 開機後，再執行啓動指令。



如何使用MegaDisc

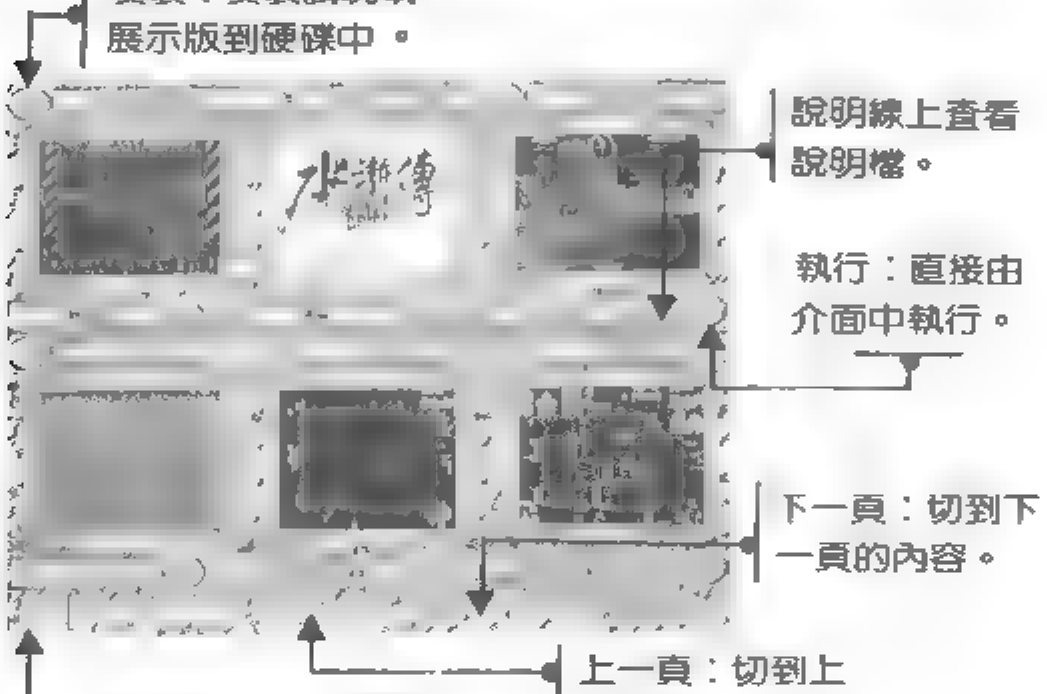


●將本期附贈的 MegaDisc 放入您的光碟機中，然後鍵入光碟機的代號，如D。

●鍵入執行指令 SWM，進入光碟主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，可進入對應的區域。

●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或 Esc 即可取消。直接單擊遊戲圖片也可進行安裝。安裝時，如欲更改安裝目錄，請於游標處鍵入完整路徑，如C：\GAME\F22。



①若執行程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟目錄下的 UNIVBE.EXE 驅動 VESA 模式。若驅動 UNIVBE 後亦無法正常顯示，請洽詢電腦供應商索取顯示卡之驅動程式。
②在介面中執行遊戲前，請先驅動 EMM386 或 QEMM等記憶體管理程式，若因記記憶體不足而跳回，請離開介面在 DOS 下執行便可正常。
③若無法在介面中設定音效卡，可改在 DOS 底下設定，目前的預設値為聲霸卡（ 220,7,1 ）
④若使用圖形介面無法正常運作，可改以 SSWM.EXE 來執行簡易版的文字介面。
⑤本光碟內所有之試玩版、展示及 PATCH ，皆為 SHAREWARE 或由設計發行公司合法授權，使用者請勿擅意修改程式內容。
⑥執行 MegaDisc 所需的硬體要求為：586-100以上， 16MB RAM…當然還要有一台光碟機。



MegaDisc目錄索引

終極戰士

設計公司：安峻科技
發行公司：安峻科技
遊戲類型：3D 動作
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：VGA
支援音效：S
操作界面：K/M
適用機型：486DX2-66 以上
使用平台：DOS
安裝程式：\MARSDEMO\MARS.EXE

水滸傳－梁山英雄

設計公司：熊貓科技
發行公司：熊貓科技
遊戲類型：格鬥
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：K
適用機型：486DX2-66 以上
使用平台：DOS
安裝程式：\WATER\INSTALL.EXE

BATTLESPORT

國外發行：ACCLAIM
國內代理：英特衛
遊戲類型：射擊
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/J
適用機型：486DX2-66 以上
使用平台：DOS
安裝程式：\BATTLEDM\INSTALL.EXE

CRICKET '97

國外發行：EA
國內代理：美商藝電
遊戲類型：運動
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：K
適用機型：PENTIUM-75 以上
使用平台：DOS
安裝程式：\DRICKET\SETUP.EXE

CENTIPED-EM

國外發行：CHAMProgramming
國內代理：未定
遊戲類型：射擊
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/J
適用機型：386-33 以上
使用平台：DOS
安裝程式：\CHAMP\CENTIPED.EXE

大金剛

國外發行：CHAMProgramming
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/J
適用機型：386-25 以上
使用平台：DOS
安裝程式：\CKONG\CKONG.EXE

亡命追殺令

國外發行：INTERPLAY
國內代理：松崗
遊戲類型：動作射擊
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：K/J/M
適用機型：PENTIUM-90 以上
使用平台：DOS/WIN95
安裝程式：\MDK\MDKDEMO.EXE

FRAGILE ALLEGIANCE

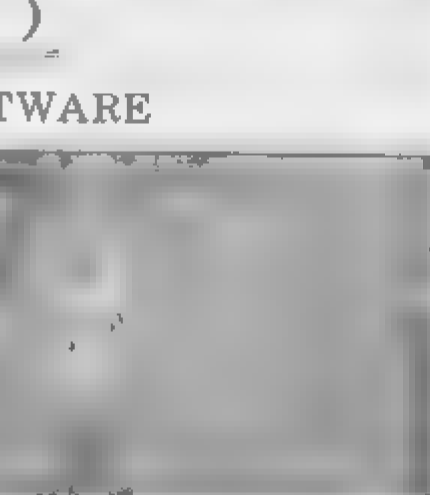
國外發行：INTERPLAY
國內代理：松崗
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：M
適用機型：486DX4-100 以上
使用平台：DOS
安裝程式：\FRAGDEMO\FRAGILE.EXE

小蜜蜂

國外發行：CHAMProgramming
國內代理：未定
遊戲類型：射擊
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/J
適用機型：386-25 以上
使用平台：DOS
安裝程式：\GALAXIA\GALAXIA.EXE

絕地風暴（KKND）

國外發行：BEAM SOFTWARE
國內代理：美商藝電
遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：K/M
適用機型：486DX2-66 以上
使用平台：DOS/WIN95
安裝程式：\KKND\KKND.EXE



小精靈（PAC-EM）

國外發行：CHAMProgramming
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/J
適用機型：386-25 以上
使用平台：DOS
安裝程式：\PAC\MSPACEM.EXE

瘋狂大車拼 (TEST DRIVE:OFF-ROAD)

國外發行：ACCOLADE
國內代理：ㄠ旺科技
遊戲類型：賽車
發行版本：光碟
記憶體：16MB
顯示模式：V
支援音效：S/P
操作界面：M/J
適用機型：PENTIUM-100 以上
使用平台：DOS/WIN95
安裝程式：\TDORDEMO\TDOR.EXE

NORSE BY NORSEWEAT

國外發行：INTERPLAY
國內代理：松崗
遊戲類型：動作解謎
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K
適用機型：486DX2-66 以上
使用平台：DOS
安裝程式：\NORSE\NORSE.BAT

ANIMATED SLOTS

國外發行：UBI SOFT
國內代理：第三波
遊戲類型：博奕
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V/SV
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：486DX4-100 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\ANIMATED\ANIMATE.EXE

REDNECK RAMPAGE

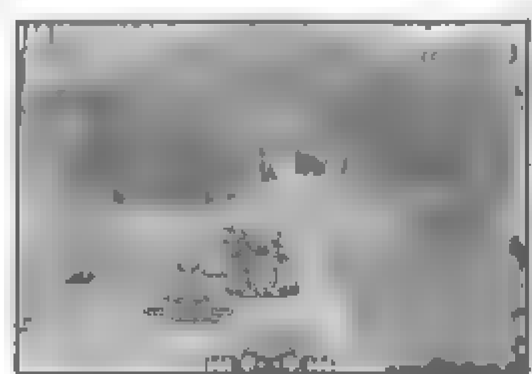
國外發行：INTERPLAY
國內代理：松崗
遊戲類型：3D 動作
發行版本：光碟
記憶體：16MB
顯示模式：SVGA
支援音效：G/SP/M
操作界面：K/J
適用機型：PENTIUM-90 以上
使用平台：DOS
安裝程式：\RRDEMO\REDNECK.BAT

AGE OF SAIL

國外發行：TALON SOFT
國內代理：未定
遊戲類型：策略
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：486DX4-100 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\AOS\SETUP.EXE

STREET RACER

國外發行：UBI SOFT
國內代理：第 波
遊戲類型：賽車
發行版本：光碟版
記憶體：8MB



顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：K/J
適用機型：486DX4 100 以上



使用平台：DOS
安裝程式：\STREETRA\SRACER.EXE

AIR WARRIOR II

國外發行：INTERACTIVE MAGIC
國內代理：未定
遊戲類型：模擬飛行
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S/M
操作界面：K/J
適用機型：PENTIUM-75 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\AW2DEMO\AW2DEMO.EXE



CHAOS OVERLORDS

國外發行：NEW WORLD COMPUTING
國內代理：未定
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G
操作界面：M
適用機型：486DX4-100 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\CHAOS16\CHAOS16 EXE

DYNAMITE JOE

國外發行：C2V
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K
適用機型：486DX2-66 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\DJ32\SETUP.EXE

ECSTATICA II

國外發行：PSYGNOSIS
國內代理：松崗
遊戲類型：動作冒險
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：K
適用機型：PENTIUM-60 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\E2DEMO\ECSTATIC.EXE

EMPORER OF THE FADING SUNS

國外發行：SEGASOFT
國內代理：未定
遊戲類型：策略
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：486DX2-66 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\EFSDEMO\SETUP.EXE

無限飛行

國外發行：LOOKING CLASS
國內代理：松崗
遊戲類型：模擬飛行
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：K/J
適用機型：PENTIUM-100 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\F95DEMO\SETUP.EXE



HADRWOOD SOLITAIRE II

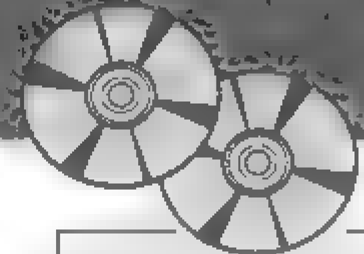
國外發行：SILVER GREEK
國內代理：未定
遊戲類型：博奕
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：486DX2-66 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\HWSIIR1\HWSIIR1.EXE

IKOSAN

國外發行：CV2
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K
適用機型：486DX2-66 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\IKOSAN\SETUP.EXE

JACK NICKLAUS 4 GOLF

國外發行：ACCOLADE
國內代理：未定
遊戲類型：運動
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：PENTIUM-90 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\JN4DEMO\SETUP.EXE



MIND GRIND

國外發行：MICROFORUM
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：486DX4-100 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\MINDGND\SETUP.EXE

NCAA FINAL FOUR 97

國外發行：MINDSCAPE
國內代理：第三波
遊戲類型：運動
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S/P/G
操作界面：K
適用機型：PENTIUM-75 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\NCAADEMO\SETUP.EXE

NEOPHYTE

國外發行：ALIEN SOFTWARE
國內代理：未定
遊戲類型：RPG
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：486DX2-66 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\NEOINST\NEOINST.EXE

POKER CHALLENGE

國外設計：JOHN CUTTER
國內代理：未定
遊戲類型：博奕
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：486DX2-66 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\POKER\SETUP.EXE

RALLY CHALLENGE

國外發行：SILVER LIGHTNING
國內代理：未定
遊戲類型：賽車
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：J
適用機型：486DX4-100 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\RALLY\SETUP.EXE

SCARAB

國外發行：EA
國內代理：美商藝電
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：M
適用機型：PENTIUM-60 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\SCARAB\SCARABX.EXE

SONIC AND KMUCKLES

國外發行：SEGA
國內代理：鼎昌
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/J
適用機型：PENTIUM-75 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\SONIC3K\SONIC3K.EXE

CHAMPIONSHIP SPADES

國外發行：DYNAMIC VISUAL
國內代理：未定
遊戲類型：博奕
發行版本：SHAREWARE
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：486 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\SPADES32\CHMPSP.EXE



TIGERSCHARK

國外發行：GT INTERACTIVE
國內代理：美商新美
遊戲類型：模擬
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：M
適用機型：PENTIUM-90 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\TIGERSHA\GO.EXE

TRITRYST

國外發行：VIRGIN INTERACTIVE
國內代理：第三波
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K
適用機型：486DX2-66 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\TRITYST\INSTALL.EXE

VIRTUAL POOL

國外發行：INTERPLAY
國內代理：松崗
遊戲類型：運動
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：486DX2-66 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\VP\SETUP EXE

WILE RIDE

國外發行：RUNANDGUN
國內代理：未定
遊戲類型：賽車
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K/J
適用機型：486DX4-100 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\WILDRIDE\INSTALL.EXE

明日之星 II

設計公司：鷹揚資訊
發行公司：鷹揚資訊
遊戲類型：策略養成
發行版本：光碟版
記憶體：4MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：486 以上
使用平台：DOS
執行程式：\STARTDEMO\DEMO.EXE



塞漠風暴

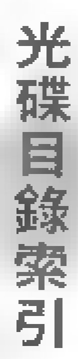
設計公司：第九藝術
發行公司：未定
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：486DX-33 以上
使用平台：DOS
執行程式：\BOUNTY

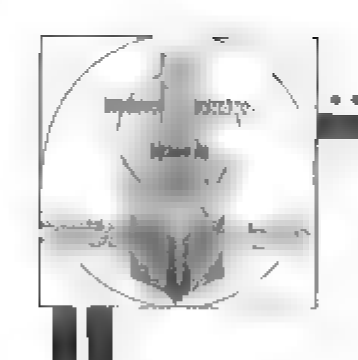
殖龍（戰略版）

國外發行：7th LEVEL
國內代理：美商新美
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：K/J
適用機型：PENTIUM-75 以上
使用平台：WIN95
執行程式：\DOMINION\DOMINION.EXE

MISSION TO NEXUS PRIME

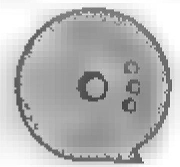
國外發行：DIGFIX
國內代理：未定
遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：M
適用機型：PENTIUM-90 以上
使用平台：WIN95
執行程式：\NEXUSPRM\NEXPROMO AVI





不報導「DOS/V、PC9801」的遊戲訊息，究竟是爲那樁？

台南市 丸子



(1)自從把 98 精品店和 DOS/V 八百屋併成 JR 新幹線後，就一昧地報導 J WIN 95的遊戲難道就不能報導一些 DOS/V 和 PC 9801 的遊戲了嗎？

(2)爲什麼劃撥單變的和以前的不一樣，不知如何塡寫要訂購雜誌軟體，都不知價錢爲多少？

(1)這這…爲什麼不報導 DOS/V 和 9801 的遊戲呢？這當然跟日本的遊戲發行公司有關囉！君不見，目前日本遊戲公司死命地開發 Win95 平台的遊戲，不僅新遊戲個個支援 Win95 ，連舊版遊戲也紛紛改版，順勢再發行一次 Win95 版，這日本人對 Win95 可說是趨之若鶩啊。所以囉！日本廠商爲了能將他們的遊戲，推往其他國家，便積極地開發適用 Win95 這種世界通用作業系統的遊戲；相對地 Dos/V 和 9801 這種封閉型平台的遊戲，很自然的便慢慢地減少產量，一直到消失。所以，丸子讀者也不要太生氣，建議您慢慢適應 Win95 的日文遊戲，因爲 Win95 的勢力只會越來越龐大，如果你不喜歡它，可能就玩不到很多好遊戲囉！

(2)眞是萬分的抱歉！因郵局最近將劃撥單的格式作了更動，所以在新的雜誌劃撥上便少了價目表，因此造成讀者使用上的不方便，編輯部眞是罪過罪過！雜誌訂購價目表，這個月份便會附上，敬請愛用者多多使用，謝謝！

雜誌的H度不夠高，跳槽不看啦！

苗栗縣 [illegible]亮

近來貴雜誌已經將 H 圖不再放入了，此做法已不知深深的傷了不少讀者的心。相信大家都有聽過「少數服從多數」這句話吧！在 88 期的 PC 族總動員普查結果，其有關 H 圖之刊登方式的結果大家都清楚吧？不清楚可以拿來翻翻看，其統計結果不予刊出及沒意見加起來才 25.68% ，忠實刊出加上選擇刊出就有 74.32% ，想要看的和不怎麼想看的比例 3:1 ，想要看的和絕對反對看的比例更高達 30:1 ，以如此數據不難看出要贊成刊出 H 圖遠勝於反對者。雜誌本身不就是要順應讀者的心意而出書的嗎？怎麼現在出現了幾位反對者而改變其原本的方式？難道是「倫理道德」的因素而不再刊出 H 圖呢？那 92 期人物專訪的內容大家也都記憶猶新吧！其第 5 個問題的回答不是寫在雜誌的宣傳報導或廣告方面，我們會要求只能露兩點…等等的報導。

我及班上的幾位朋友都是軟體世界雜誌的忠實的讀者，長久以來的時光我們一直都支持軟世雜誌，但近來貴雜誌取消了登出 H 圖的事，使得大家的心都不悅，甚至有人還「跳槽」到別家的雜誌，如：電腦遊戲世界。我及我的朋友們都想跳槽了，但已造成朋友、同學不太喜悅，現在更拒 H 圖於千里之外，使得大家要看的遠勝於不要看的，不要因少數人反對而影響多數人，這樣是很不公平的。現在有些許的人在反對，但也要有支持的人在，我想編輯室的各位是很明智、理性的，既然大家投票結果支持多於反對，雜誌是要站在人多的一邊吧！

現在有些許的人在反對，但也要有支持的人在，我想編輯室的各位是很明智、理性的，既然大家投票結果支持多於反對，雜誌是要站在人多的一邊吧！

P.S 如果貴雜誌仍堅持不刊出 H 圖，請在雜誌內附一篇有關此事的理由以向我如此不滿的許多讀者說明。

首先在此先向各位喜愛 H Game 和 H Graphic的讀者說聲抱歉啦！目前雜誌對於 H 圖的刊登，以不露點且意境不能過於煽情爲原則。既然有讀者提出如此強烈的抗議，我想以主編的角色，對此做一個詳細的說明：

每一本雜誌都有自己的編輯風格與方向，本刊已往會眞實地將 H 圖呈現在雜誌上，除了希望藉著此一專欄傳遞日本遊戲的訊息給讀者之外，一方面也希望能滿足讀者知的權利。很快地，「 98 精品店」專欄獲得很多讀者的支持與鼓勵

，不過當多數讀者表示支持 H 圖毫無保留全數刊登的同時，另外一個來自讀者家長的抗議信函如雪片地“砸”來。有鑑於此，雜誌社也為“登與不登”，開了不只一次的辨論大會，反對與贊成的聲音各自為該與不該的理由，做了好幾番的解釋，最後的決議是： H 圖可以登，但是在尺度上需要做大幅度的修正。

自認為自己並不是衛道人士， H Game 也玩過不少，倫理道德觀念雖不保守也不開放，但很贊成將“性”用健康且公開的方式討論，對於在一本無年齡限制，且閱讀對象多數是未成年讀者的雜誌上，赤裸裸地出現一堆不健康的 H 圖，個人無法接受。因此很正常地，雜誌內容在我的領導之下， H 圖漸漸地減少，尺度慢慢地提高，個人希望呈現的是一本 PC Game 的專業報導雜誌，且是一本適合全家人共同閱讀的雜誌，而不則是一本專司傳遞色情圖片的遊戲雜誌。

最後為了不浪費雜誌篇幅，很簡單地告訴H圖的忠實支持讀者，如果你看軟體世界雜誌只是想看 H 圖的話（或者只有 H 圖能看），你可能要失望囉！雜誌恢復刊登 H 圖的機率是 0，想看請你選擇友刊，或者購買如E-Login 專門報導 H Game 的日文雜誌，相信你一定會很滿意。

中標與否，要看你有沒有本事

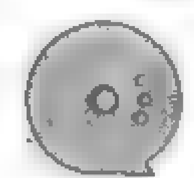
嘉義市 ワワ

(1)投稿「電玩短路」時，是以內容為錄取標準，還是以畫工為標準？(2)在「電玩短路」中，常常會有很多同一個人的作品，請問他們是雜誌社內的人？還是讀者？（我有些嫉妒哦！）(3)每個月平均會有多少人投稿「電玩短路」、「不吐不快」、「遊戲終結者」等等專欄？（我想算一下中“標”機率）(4)我在玩 GAME 時，常常會當機（畫面全黑，但有音樂）我也曾找電腦公司的人員來修護，但是他說要重新驅動程式，要我自己驅動…@☆△×○，可是我姊姊說：是能是病毒…請問要怎麼辦？（在測試有無病毒時會當機）

(1)畫作的創意笑點夠爆笑，繪畫技巧不要太糟糕，就可以錄取啦！(2)所有的稿件皆由讀者投稿，雜誌社內人員依法規定不準投稿此類專欄，因此您大可放心，選取過程絕對公開、公平，不會有偏袒或關說的情形發生。(3)之前並無此類數據統計，目前可以告訴你，所有開放讀者投稿的專欄，平均每月皆有 100 封左右的投稿信函，因此可以推算你的中標率為 1/100 。(4)利用原版的 MSDOS 安裝片來開機，這樣應該就沒有病毒的顧慮了吧！再利用最新的掃毒軟體來試試看。不過您的當機問題可能不是因為病毒引起的，筆者認為向朋友借一片顯示卡來試試比較務實。

[illegible]真麻煩！

桃園市 林冠州



本小弟有三件事想請教：
(1)我執行青春熱力碟時（特別號），不論是執行 PLAY.BAT 或 PLAY2.BAT或 PLAY3.BAT 都是出現：Memory allocation error Cannot load COMMAND ，system balted 我該如何是好？

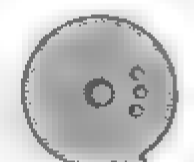
(2)我也有著與台北縣那位「勇者」相同的問題，我也是買編號“NEC CDR-273”的四倍速光碟機，而我的主記憶體卻更少，只利下 565K 而已，我也使用過 memmake 和 optimize ，用過後也沒什麼效果，請救救我吧！

(3)我的電腦在剛開機時，有一行寫著 PENTIUM-S CPU at 60MHZ 是什麼意思？為何會從 100 變到 60 呢？

(1)這可能是因為某些記憶體管理程式在作怪，也可能是因為您的顯示卡不合，您可以試著把 config.sys 中的某些記憶體管理程式的設定改過看看。（比如說記憶體不要壓榨太多出來， BIOS 所在地不要榨出來用…）(2)記憶體的管理是很須要經驗的一件事，再加上您並沒有列出 config.sys ， autoexec.bat 及您的記憶體目前使用狀況，所以實在很難解答！不過筆者建議您，如果真的那麼在意，您可以使用 multi-config ，在 config.sys 中使用不同的選項，在您不須要使用 CDROM 時就不必把 CDROM 的驅動程式掛上。(3)您可以隨便找個測速程式測測看您的數值和別人正常的 100 有沒有不同，如果落後一大截，您的主機板就該換了！

稿酬加雜誌，一次送給你

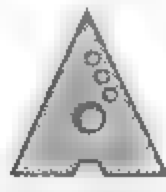
台中縣 [illegible]



小弟我最近靈感源源，很想把這些創意與各位電玩同志分享，可是仍有一些關於投稿的問題。

(1)「電玩短路」上說：「內容請以墨線繪製」，而對話、文案可用藍原子筆嗎？而用油性筆

或水性筆何者爲佳？(2)若是非常、非常好運同一期有兩件以上作品被登。則下一期雜誌是贈與兩本以上？或是送一本，而其他的以別的形式代替，或者純粹只送一本？

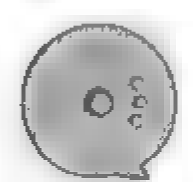


(1)最最……好是用鉛筆。

(2)很幸運地如果在同期有兩篇作品以上同時獲選，稿酬按篇數發給，雜誌則只能贈送一本。

自行修改 SYSTEM.INI，最好先備份後再動手

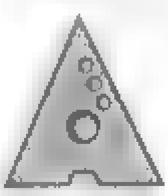
中和市 曾湘[illegible]



曾經安裝 Windows 3.1 的驅動程式，但安裝完後就再也不能去 WIN 裡面了，反而出現下列這排字：

A device has been specified more than once in the SYSTEM.INI file， or a device specified in SYSTEM. INI conflicts with a device which is being loaded by an MS- DOS device driver or application. Remove the duplicate entry from the SYSTEM. INI file and restart Windows

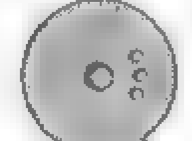
是否是 SYSTEM.INI 有問題呢？自己修改是否能完成？還是送修好呢？



您得先確定您是因爲那一個驅動程式而導致如此結果的。首先解釋一下您遇到的錯誤訊息：您的 system.ini 中掛上了一個驅動程式，而這個驅動程式不巧在 MS-DOS 下已經掛了 DOS 版的驅動程式而且還導致 Windows 的驅動程式不能啓動。所以解決的方法分析一下大概有這些： ①用文字編輯器好好查看 system.ini 中是否掛上了什麼不必要的驅動程式。如果覺得可疑，就在前面加上分號。如果不對，再把分號拿掉。②在 config.sys 及 autoexec.bat 中拿掉您認爲可疑的驅動程式。

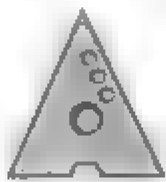
主機不來電，還是請專業人員看看吧！

高雄市 阿[illegible]彰



最近我買了一些零件升級我的電腦。以下是配備：華碩 P55T2P4 主機板，PENTUM 133 、Intel CPU 、 panasonic 06 8MB RAM 、 1.44MB ： 1.2MB 磁碟機各一台， CONNER 540MB 硬碟一台，NEC 4 倍速光碟機一台，ET4000 卡， Ad-Lib 音效卡（四、五年前買的），電源供應器是新的符合安規的，用了五年的舊螢幕。 WIN95 的作業系統。我的問題是：當我按下主機的電源後，螢幕的電源指示燈有亮表示有通電，但主機的電源指示燈卻沒亮不來電（螢幕的電源接在主機上的），爲什麼會這樣？（別提醒我主機的 P8 、 P9 接頭有沒有接上；我有接，不過這時好像可以"聽"到主機來電的"聲音"）。當我關掉電源，輕輕動一下螢幕與主機的接頭後，再開機，奇怪的事發生了；已經可以順利開機了。從此，每次開機都得如此做才可。爲什麼會這樣？是我的硬體有問題嗎？是電壓不夠嗎？（有專用的延長電線，只接電腦與喇叭）雖然在這種情形下已用了將近二個月，但我還是擔心那一天電腦怎麼掛掉了卻不知爲什麼。每天都膽顫心驚的過日子，希望診療室教我解決的方法！

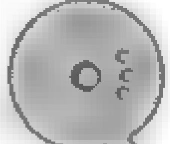
P.S.在 MS-DOS6.22 系統情形一樣。主機板、界面卡都有固定好。



您的情況很肯定是某些設備的問題造成的，最有可能是顯示卡的關係，您可以先向朋友借另一張卡來試試看。目前由於零件模組化， DIY 變成相當簡易的事，只要您不辭勞苦把電腦上的配備拆拆裝裝，一定可以找到原因的，致於解決的方法，如果是因爲某張卡壞了，只好換卡，如果是某些不明原因（最有可能出現的是某些 CMOS 的調校您沒調正確），您可以就近向電腦公司的人員請教。

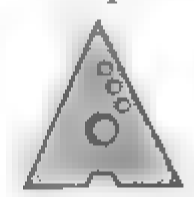
鳩占雀巢，ET2000 搶了 Win95 的窩囉！

板橋市 阮邊城



您好！本人最近裝了 Windows95 及 PLUS 中文版之後，又裝了 ET2000 視窗 95 版後，之後一關機便出現了以下文字，之後便要你重新關機，然後便進入安全模式，也不知要如何修正，能否請編輯社的各位大人爲小弟解答。

While initializing device DOSMGR: Insufficient memory to initialize Windows.Quit one or more memory-resident programs or remove unnecessary utilities from your CONFIG. SYS and AUTOEXEC BAT files ， and restart your computer.



Windows95 需要 640K 以下的傳統的記憶體區來處理模擬 DOS 的 DOS BOX ，及存放一些系統資源，您的 ET2000 占了您太多的記憶體，請您重新調配想辦法空出一些空間讓 Windows95 可以啓動。



周恆寬

上帝這款遊戲，是一個有新創意的策略遊戲，玩家自己可以從七位天神中任選一位，每一位的初値皆不同，且攻擊的法術也不同，選出的天神在和其餘六位天神競選下一任上帝。遊戲中可以扮演成爲人治病、分發糧食的善神，也可以扮演成殺人放火、搜刮財物的惡神，是一個可以讓人感到唯我獨尊，掌控天下的遊戲。



① 最終的任務



② 作戰勝利



③ 萬民信服



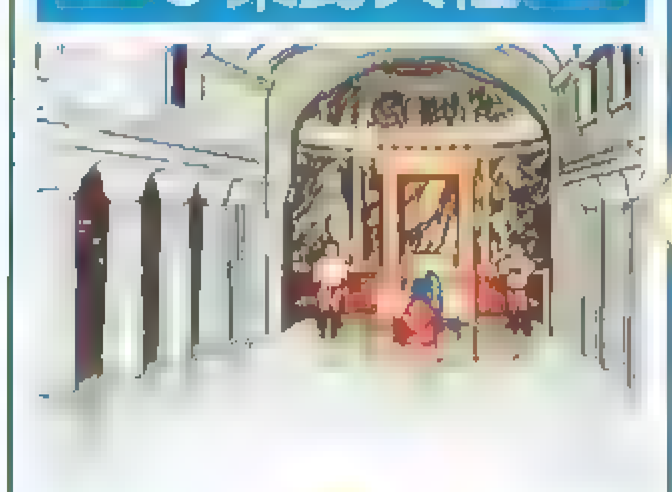
④ 任務成功



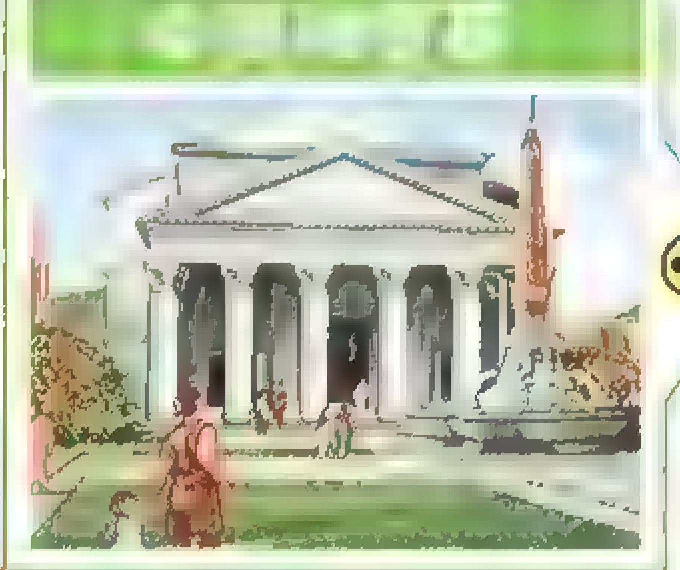
⑤ 競賽結束



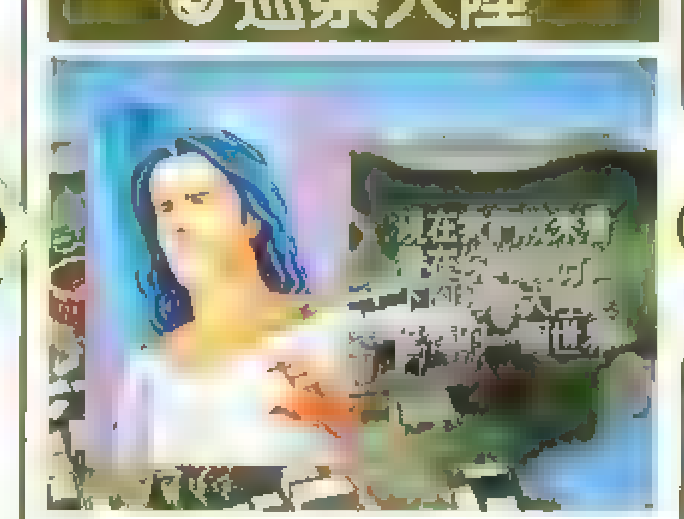
⑥ [illegible]



⑦ 策封典禮



⑧ [illegible]



⑨ 巡察大陸



⑩ 人民幸福安樂





 鄭順興

魔神戰記2

暌違已久的魔神戰記二終於推出第二代了。雖然這次所推出的新遊戲劇情不長，不過還可以，可是遊戲畫面和音效卻是慘不忍睹。以現今的遊戲製作技術看來，這款遊戲還停留在386的階段，而音效方面眞的是不怎麼好聽，尤其是遇到敵人時的慘叫聲，就像有人拿一把刀往你插下去一樣的誇張。而且敵人的難度設定也不好，如果在地圖上不動，敵人都會自動的來"K"你。跟"仙劍"比起來，大宇這款GAME的表現確實比較差唷！



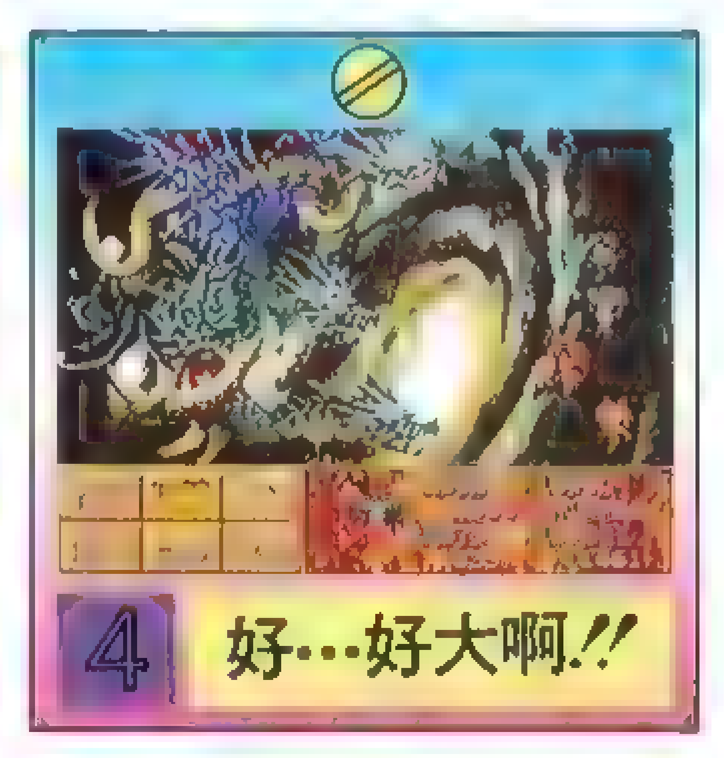
1 這是什麼話！



2 對!!讓你清醒



3 嚐嚐火球吧！



4 好…好大啊!!



5 我會再次阻止你的



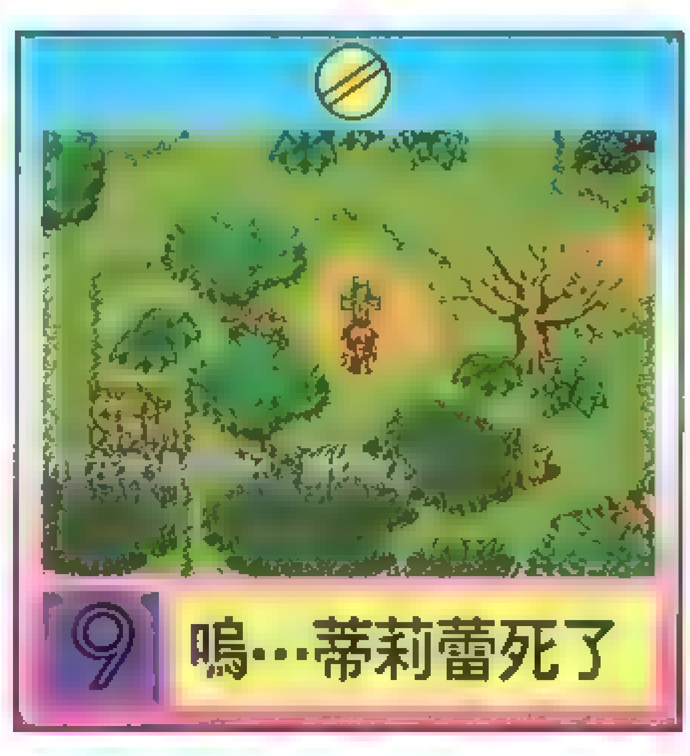
6 我也不會忘記的



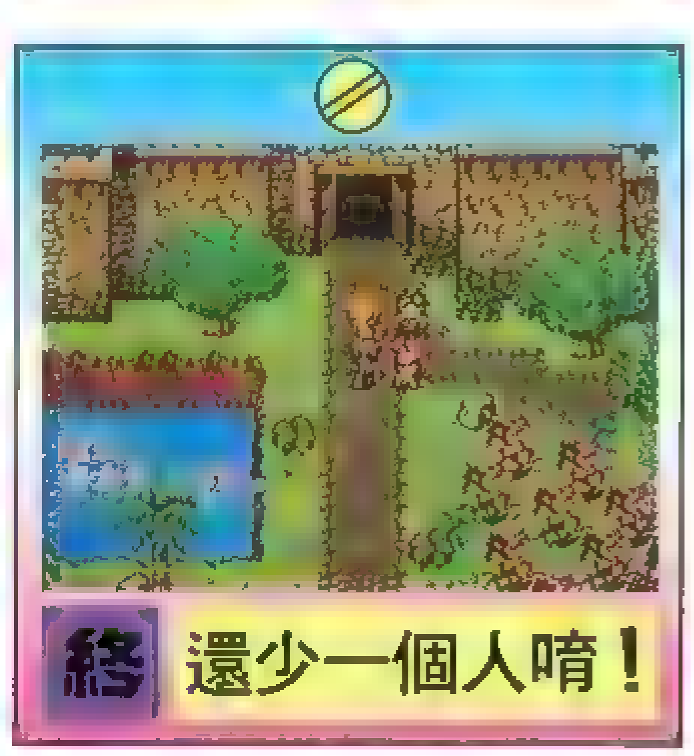
7 啊…糟了



8 當…然沒問題



9 嗚…蒂莉蕾死了



終 還少一個人唷！



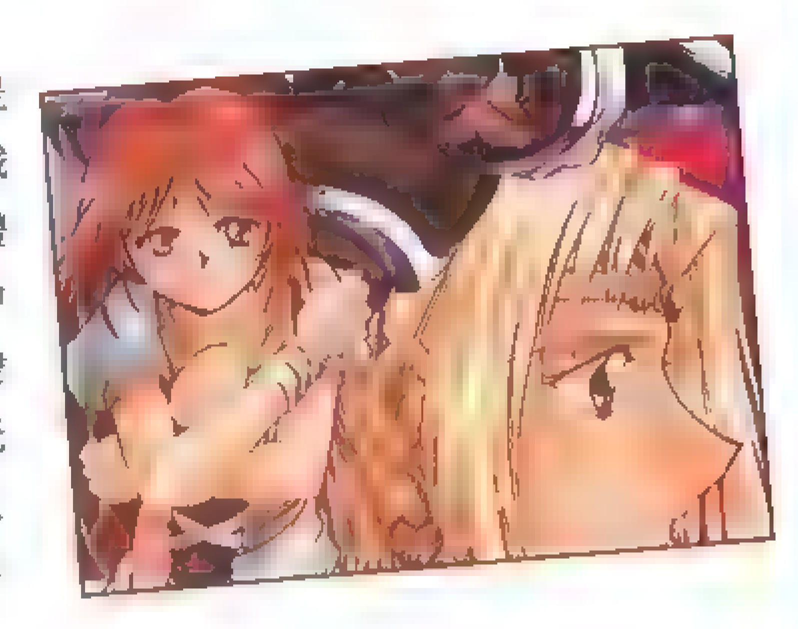






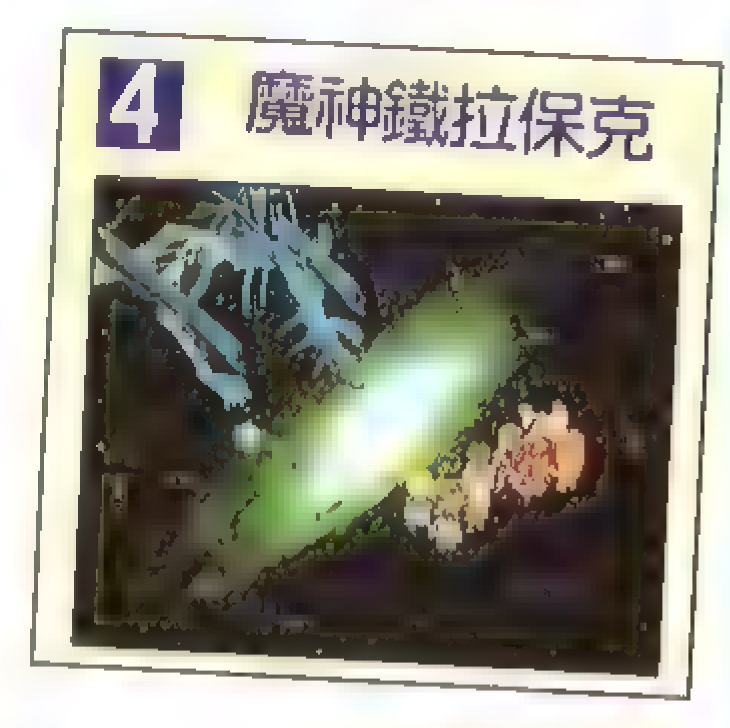
在這套模擬 RPG 中可說是一不錯的好遊戲，本遊戲是以 3D 和四十五度斜角的立體畫面所製作出來的，在本遊戲中使用高解像度及動畫使得故事變的更加精彩，讓人玩了又想在玩，此遊戲有一個地方使人又喜又恨，就是在破關的時候會叫你存檔（那是有原因的）。


1 阿維的死亡



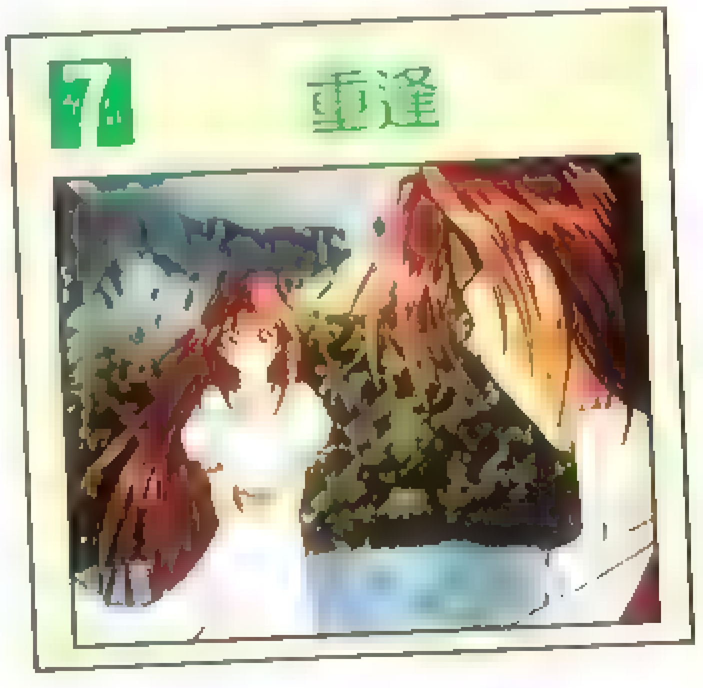

2 雷龍一家人

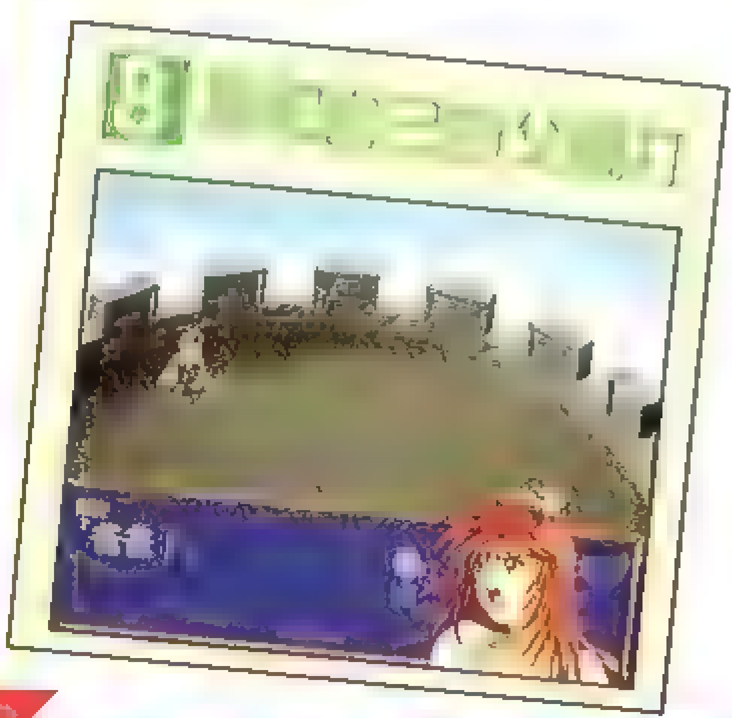

3 凱撒和梨安


4 魔神鐵拉保克


5 終於打倒魔物了


6 [illegible]


7 重逢


8 [illegible]


9 打贏自己的父親


10 安心的去了

Mission one of Tanya,,,

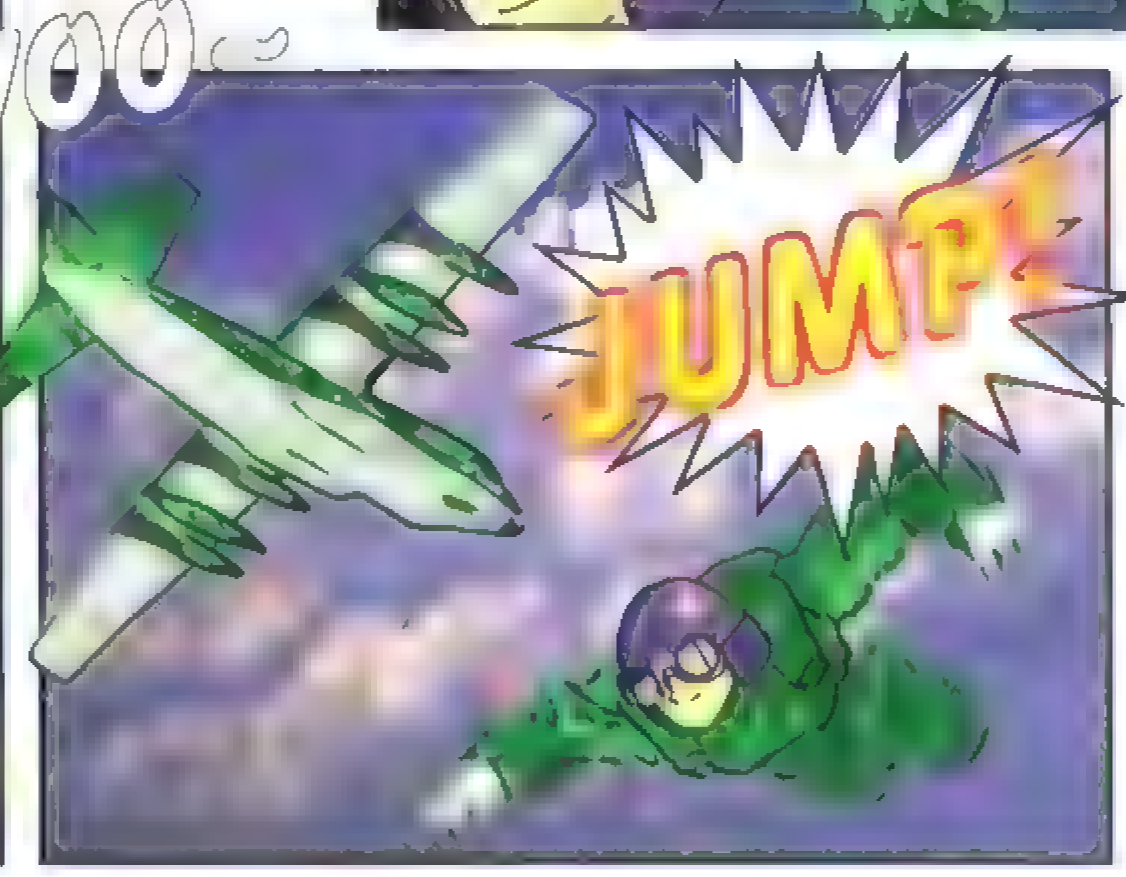
RED ALERT











Draw : Kendrick

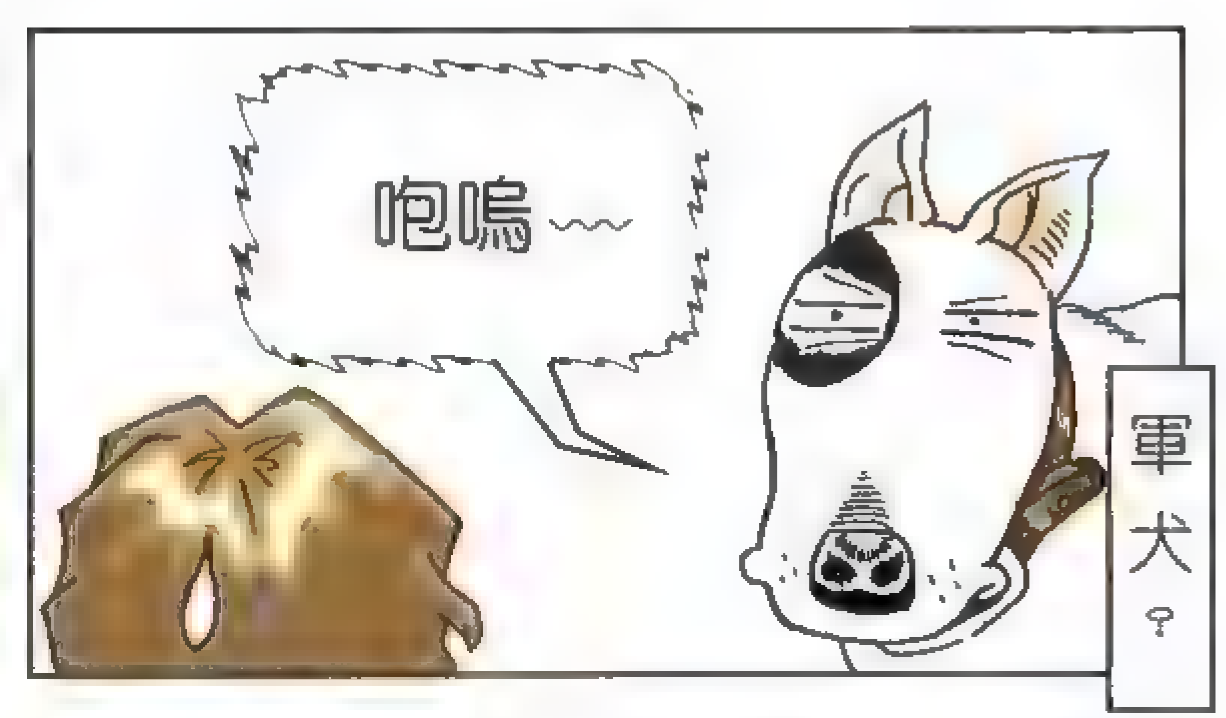


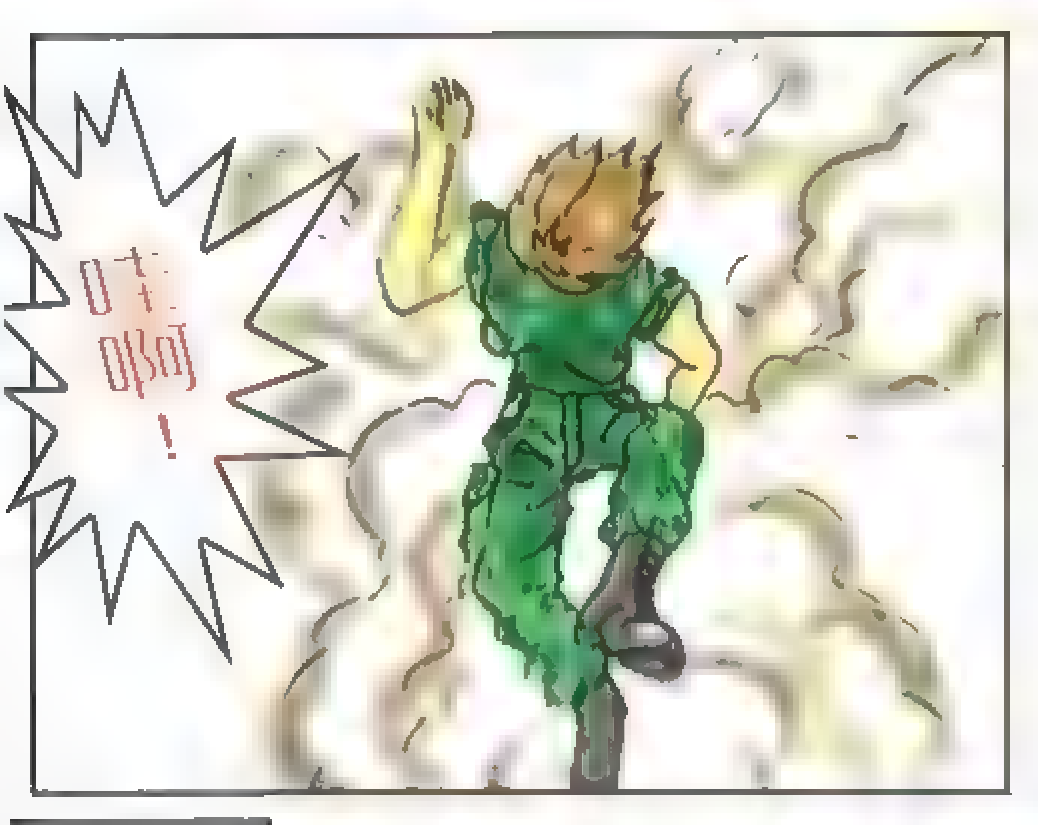





哎呀！

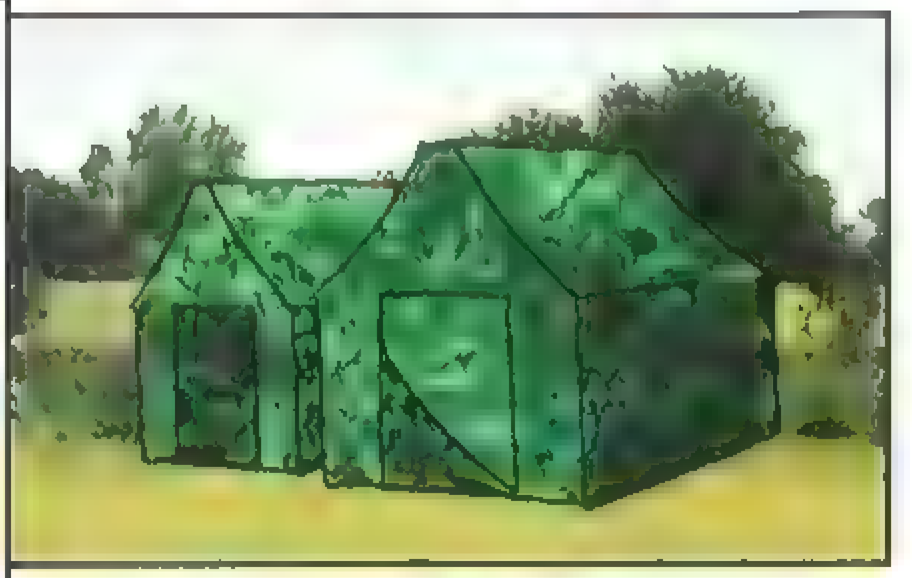

哇！好痛喲…


咆嗚～～
軍犬？


哇啊！


不知過了多久……
應該沒事了吧？

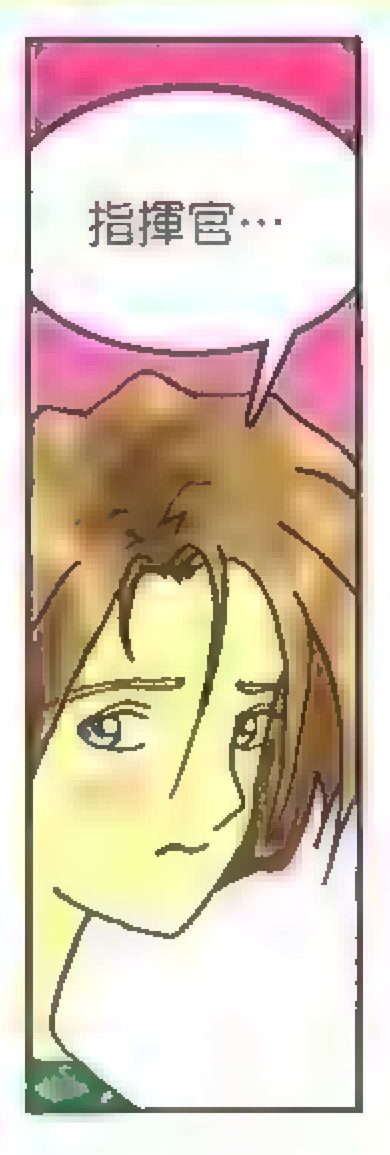

跑得我累死了，拿出帳蓬休息吧。
GIRDANO


休息所不可或缺的帳蓬


呃…似乎小了一點…


這都是因為軍費不足的關係。


回去之後，我一定要請指揮官全力採礦！


指揮官…


這次任務完成後，我一定要把你欠我的麻將錢要回來！
哈啾！


不囉唆，
快趕路吧！
哼哼…秘密基地
終於被我找到了，
造型還真奇怪。
GO!
BOOM!!
哇～～
有地雷……
「妲雅重傷瀕死」
!
太好了！
是寶物箱耶！
補血！補血！
太棒了！
是醫務兵…
的海報…
失血的救星！



糟糕！已經是最後一頁了，我真的要趕快採取行動。
我該採取哪一種行動呢？
姐雅的壞毛病…
嗯…好好考慮…
愛因斯坦博士，你最好和我們合作，不要妄想逃走！
心
哇！
求求妳！放了我吧！
未成年不宜，故反白處理。
碰
哈
哈
哈
愛因斯坦逃走了！
我該怎麼做呢？
這一頁實在是蠻混的…
就這樣，姐雅又一次地完成了任務…

模擬釣場

在水泥叢林與車陣塵囂中爲您另闢靜土
讓家裡變成大自然的釣場

97年4月
發賣

Lake masters







遊戲特色：

掘土，挖池，堆石，種草…自己築構夢想的漁場，您就是漁場的主人，選餌，揮竿，等待魚訊…擬真的釣況模擬，讓你在家也能體會釣魚的樂趣，以美國實際存在的四個湖為背景，各個湖的水質，氣候，大自然環境重視，可參加季節釣魚大賽，亦可在自己的漁場試試手氣，並可隨需要換不同之魚餌。

…一個讓您身歷其境的模擬遊戲



仕積股份有限公司
台北市八德路4段768巷5號1樓
服務熱線：（02）653-3603






漢堡戰爭
爽口有料兼色香味俱全的饗宴
令人肚餓垂涎的即時戰略大餐
Ya!
●請努力生產及開發可口美味的各式漢堡、飲料、
點心和炸雞，並上街搶奪食客、派間諜和戰鬥兵
伺機到對手的大本營搗蛋，打倒對方的店是唯一目標。
●賣嘜勞、小模仕、肯的雞及堡帝，千萬別亂想！
這是四家"全新"並擁有不同特色產品的新速食店，
扮演不同的店家有不同的攻略方法哦！
●遊戲地圖以隨機方式產生，每一次新遊戲都有不同的
新樂趣及玩法。
●共有85種各式速食兵器登場，依不同能力有佔領兵
、戰鬥兵、飛彈兵、間諜兵、工事兵、特攻兵等。
超級四川省
最Hot、最High、最Happy的
三H益智遊戲——超級四川省
最前衛四川省玩法！
除了要捉對成雙消去兩個轉折的牌子，
還可消去成對角的牌子，才可以喘口氣過關。
三種遊玩方式！
『過關斬將』和15位名國電腦對手比一比聰明。
『雙人對戰』可以和朋友同機對抗並互相陷害。
『單打獨鬥』要一人凝神闖關，跟時間賽跑。
五大駭客魔法！
反向、障眼、雲藏、隱身、隕石五種害人魔法。
乾坤大挪移、風火雷電、消魔盾助您一臂之力。
驅魔鏡、自食其果等魔法以其人之道反治其人。
我們家的「超級四川省」最正點啦！

鹿鼎記

不會武功，刁鑽機靈的韋小寶

如何成為大清皇朝的鹿鼎公，

同時又成為天地會的青木堂堂主呢？

哈！哈！

看我

名嘴平天下！



歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD

台北縣永和市中和路

345-1號17樓

TEL:(02)231-6454

17F,NO,345 1,CHUNG HO RD.

YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C

TEL:(02)231-6454

FAX:(02)231-6424

E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw





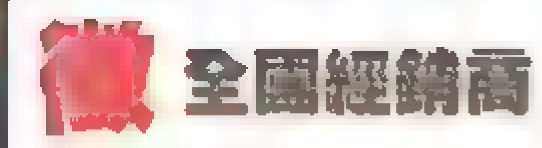
天龍八部
送 吳奇隆
遊戲軟體者
本公司將會
的玩家送偶像歌手吳奇隆
第一次有難得的機會嘗試，
為電腦遊戲演唱主題曲"男兒風"，
希望大家會喜歡這首歌和
這款由電影改版的遊戲『鹿鼎記』，
一起欣賞韋小寶的說、學、逗、唱。
實景拍攝
你喜歡RPG嗎？
華麗的佈局場景
Q版的人物造型
無厘頭式的搞笑對話！
凡首度購買鹿鼎記遊戲軟體者
均可獲得
市面上買不到的喔！行動要快啊！
COPY
GAME BOX CO.,LTD 歡樂盒有限公司
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
歡樂盒
GAME BOX

三國志演義

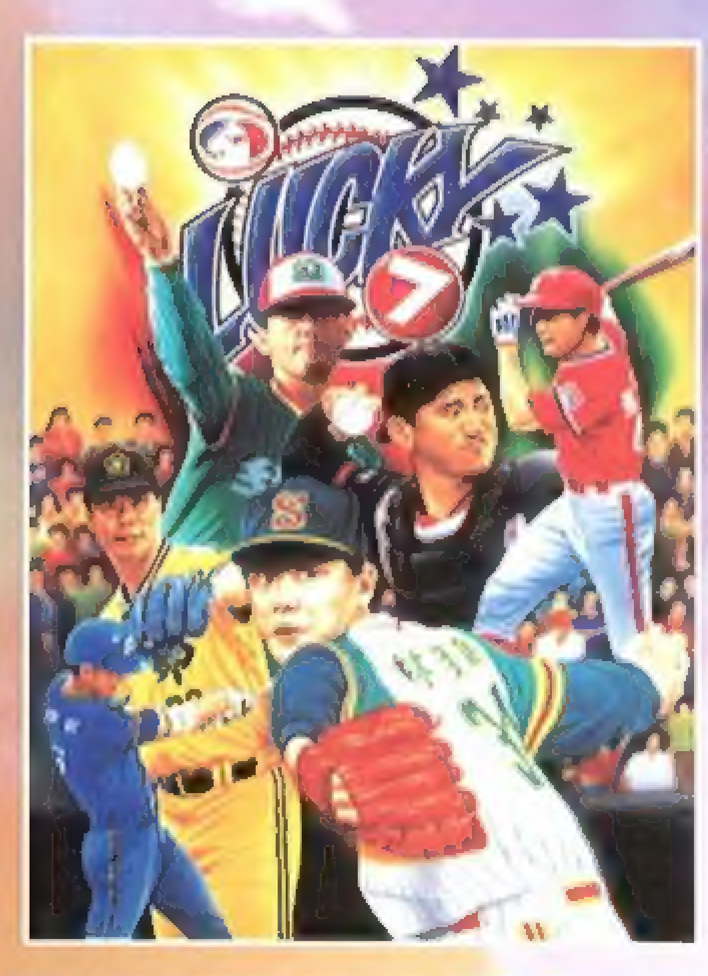
封莫競
傑天下
檻亂世
縱宇昂
鋒翱揚
吳蜀魏
略滔天
千古絕



歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路345-1號17樓
17F,NO.345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw



擁有它，你就是職棒壇那顆最閃亮的新星！

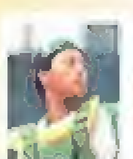
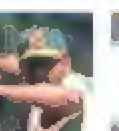


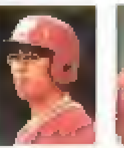


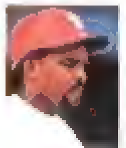




智冠科技股份有限公司

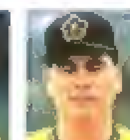
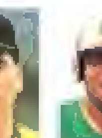



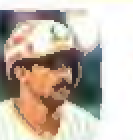


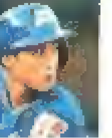


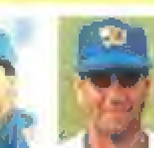




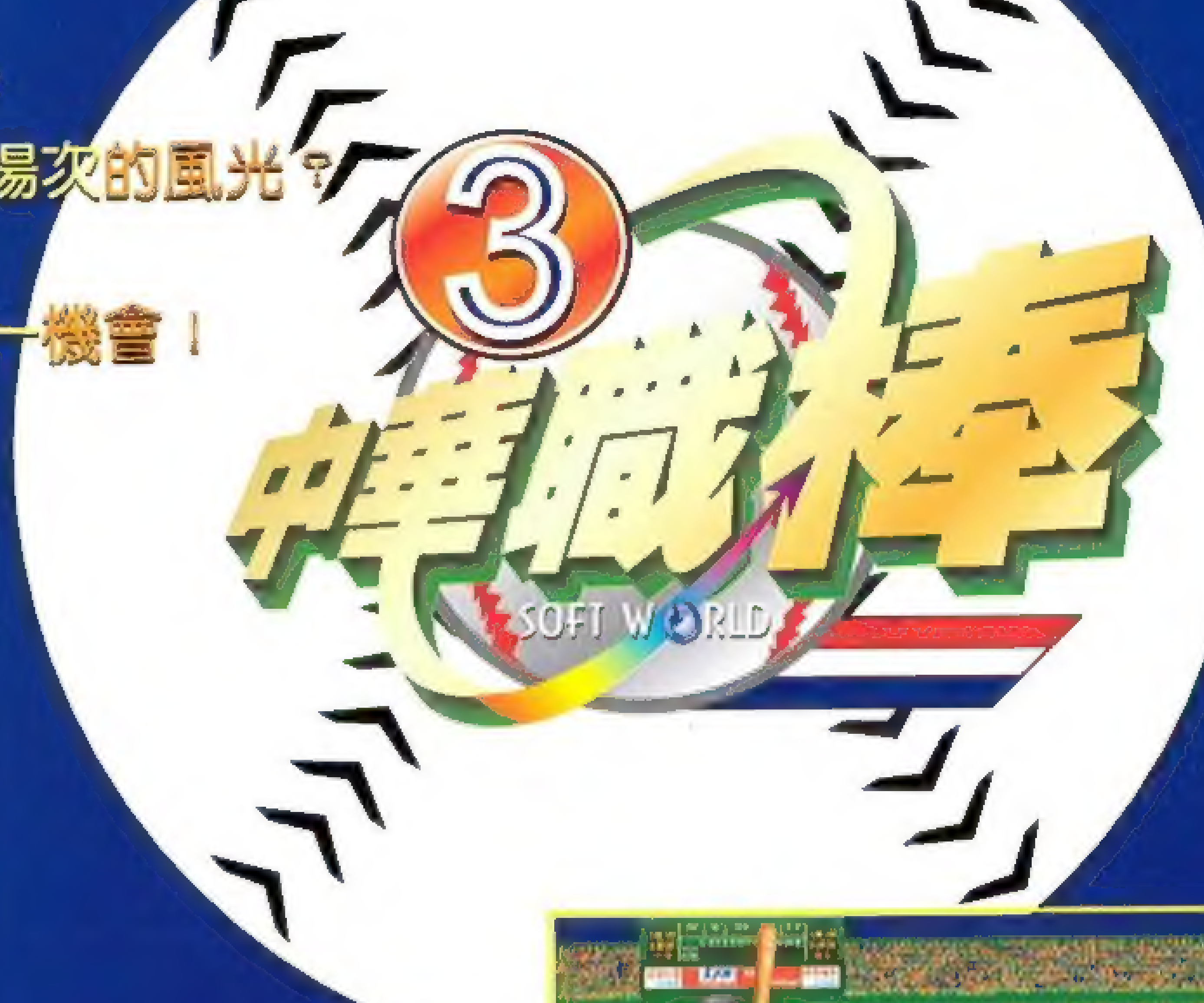


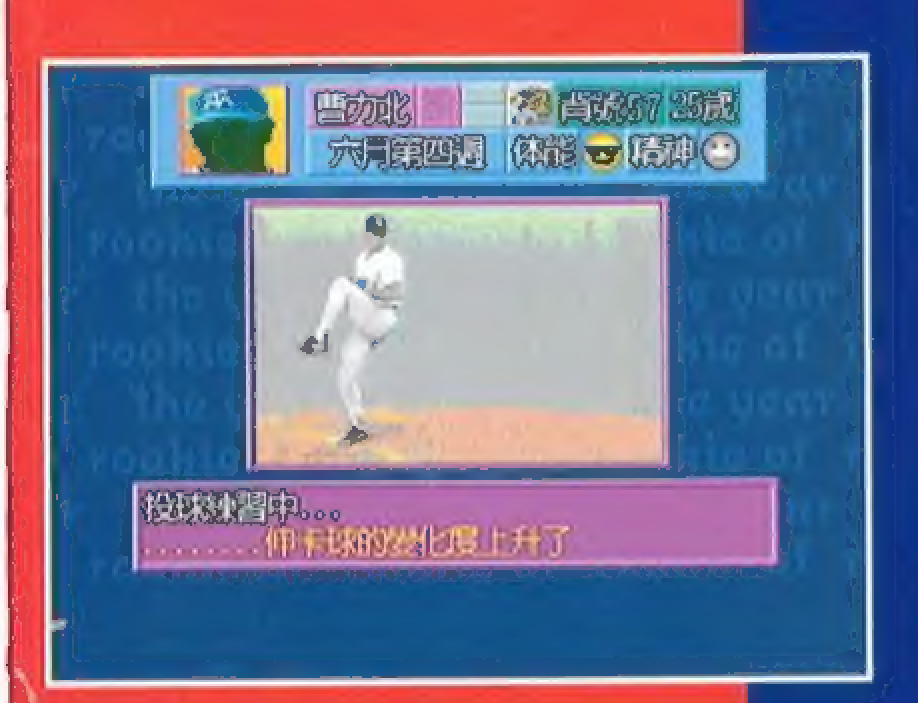




SOFTWORLD

想看陳義信如何飛刀K打者？
想嚐嚐呂明賜締造連續安打場次的風光？
傲視群倫的中華職棒3是您
完整收藏中華職棒明星的唯一機會！





***真實球員、多變屬性**
共有六隊中華職棒隊伍，龍、獅、虎、象、鷹、牛，收錄所有球員的詳細資料，且依每個球員不同的特性，設計出豐富有趣的屬性能力，如野手的逆境、硬滑二壘、黏打、揮大棒、跟球力、選球力、豪打型或安打型等，還有投手的控球力、得分圈強弱等多達60種以上的屬性。

***首創新兵訓練營**
除了有今年轟動職棒界的新人加入外，還可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動。以投手和野手不同的訓練特色來區分課程，如重量訓練、傳球練習、研究球路、跑步、揮棒等訓練，你也可能是一顆熠熠發光的新星喔。



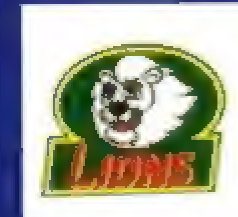
***完整的賽事**
遊戲內容分表演賽、聯盟賽、攻守練習、特殊戰役和世界大賽等。其中聯盟賽的賽制安排完全與目前的賽事相同，共有100場，在七個不同的球場舉行，也有四連戰喔。

***投手球路更多更豐富**
依投手特性，有各種不同的球路，有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、變速球、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋球、伸卡球、內外角球、下墜球等。

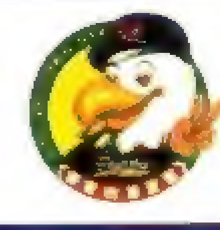


***畫面更細膩逼真**
左投和右投的投手對於打者的視野有明顯的不同，例如左打者對於右投手所投的球路看的特別清楚等，真實的做到左投剋左打的功效。還有許多精彩的動畫表現，如接殺、撲接、撲壘、全壘打等，真實的讓你大呼過癮。

***珍貴記錄永久保存**
記錄室增添了許多記錄項目，如連續完封、連續安打場次、連續三振局數等連續的記錄。











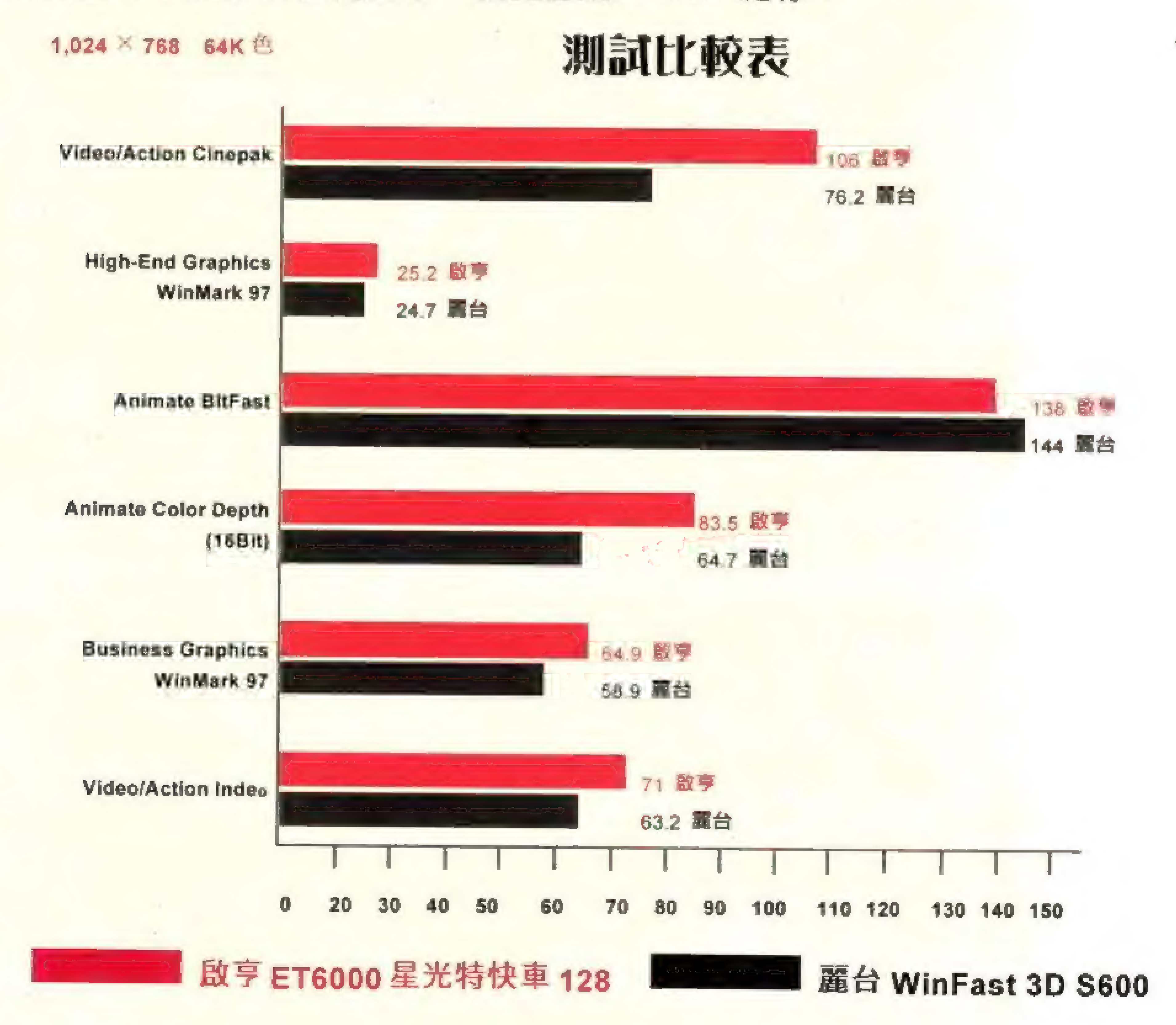

高雄郵政18-69號信箱 P.O.BOX 18-69 Kaohsiung, Taiwan, R.O.C. 台灣服務專線:(07)8151991 免費服務專線:(080)741009 香港服務專線:27292781

Subject ：
Date ： 2.26.1997　20:56
From ：幸運兒 Joey < joeyi@ms3.hinet.net >
TO ：爛芭樂 Felliex < felliexi@come.net.uk >

親愛的爛芭樂：

你看了這期 **2 月號的 PC Magazine 了嗎？**真是大快我心！這次的報導有針對 **97 年顯示卡的測試報告**，你趕快去看，絕對讓你睜大眼睛下巴掉下來；你們這些曾笑我買啟亨 ET6000 星光特快車的傢伙們，這次是你們笑不出來了！哈哈！！

我實在等不及你去看雜誌了，我把數據 E-mail 給你：



你是不是有點後悔了，還好當初我沒聽你的，再告訴你一件事：啟亨 ET6000 星光特快車才 2000 元，麗台 WinFast 3D S600 就要 4900 元；**啟亨的品質比別人好，價位又比別人便宜，幹啥要當冤大頭！！**從來沒有這麼爽過。